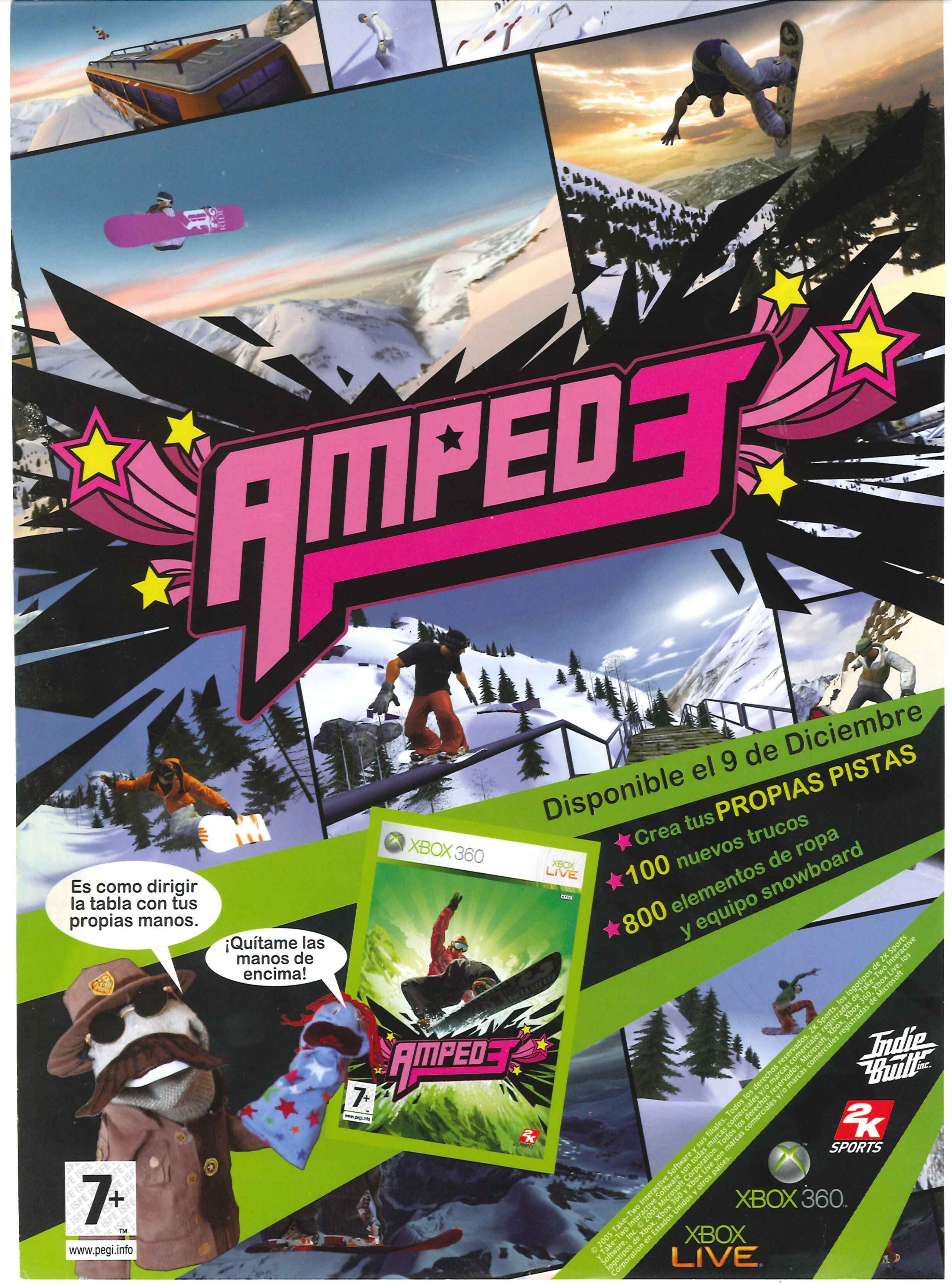

XBOX 360 DESTRIPADA
AHORA 2,95 euros
XB
XBOX
Número 39
2,95 euros
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
PREVIEWS 360
QUAKE IV
GEARS OF WAR
ALONE IN THE DARK
SPLINTER CELL 4
FINAL FANTASY XI
y todos los juegos
que estarán a la venta
el 2 de diciembre
KAMEO
PROJECT GOTHAM RANCING 3
FIFA 06: ROAD TO WORLD CUP
NBA LIVE 06
NEED FOR SPEED MONT WANTED
PERFECT DARK ZERO
mkm
PUBLICACIONES
00039
8 424094 003570


AMPED 3
Disponible el 9 de Diciembre
Crea tus PROPIAS PISTAS
100 nuevos trucos
800 elementos de ropa y equipo snowboard
Es como dirigir la tabla con tus propias manos.
¡Quítame las manos de encima!
XBOX 360
XBOX LIVE
AMPED 3
7+
www.pegi.info
7+
www.pegi.info
Indie Built inc.
2K SPORTS
XBOX 360
XBOX LIVE
© 2005 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, los logotipos de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son todas marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. © 2005 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox, Xbox 360 y Xbox Live son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países.

Nº 39. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Redactores y colaboradores
Xcast, Malascuernas, SirBruce, Juan García Garrido, Keitaro, Jorge Núñez, Jetulio Pencas, Xboxfever, La Trifuerza, Antonio Gutiérrez

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Nacho Sáez
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 2,95 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

Reservados todos los derechos
Se prohíbe la reproducción total o parcial por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabados o cualquier otro sistema, de los artículos aparecidos en este número sin la autorización expresa por escrito del titular del Copyright. Todos los derechos reservados. La reproducción de cualquier forma, en cualquier idioma, en todo o parte sin el consentimiento escrito de Publicaciones Informáticas MKM, queda terminantemente prohibida.

Made in Spain

EDITORIAL

CERCA DEL FINAL?

Ya nadie habla de Xbox. Bueno, al decir verdad hay quien todavía la menciona, pero parece que la consola que metió a Microsoft en el negocio de los juegos de una forma definitiva, ya está relegada al segundo plano del que nunca salió. No vamos a despotricar ahora, ni a decir que Xbox nunca llegó a cuajar. Pero hay que ser realistas y hacer un balance de la Xbox ahora que casi podemos dar por concluida su vida, y saber decir que PS2 siempre estuvo por encima en ventas, al menos en nuestro país y en parque instalado de consolas en las casas. sin embargo, algunos de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos han surgido en Xbox. Me acuerdo ahora mismo de la primera vez que jugué a Halo y sentí que tenía tanto poder en mis manos; o cuando Knights of the Old Republic introducía una nueva forma de jugar al rol en consola; o cuando por vez primera participábamos en carreras de motos multijugador con Xbox Live. Hitos en la historia del videojuego. Y en eso estuvimos los primeros. No sabemos hoy si este será un número más de XB Magazine, si será el último que dediquemos a Xbox o si a parti de ahora sólo hablaremos de 360. Todo son especulaciones hoy, pero todo es posible y más cuando está Microsoft detrás. Sobre todo porque ha sido el bastón en el que nos hemos apoyado estos años para que XB Magazine os llegase todos los meses (o casi todos, ya que en verano se hacía difícil) y para que nuestras consolas estuviesen siempre bien surtidas con las últimas novedades... no sabemos si este es el último XB Magazine, pero por si es así, gracias a Teo, a Óscar, a Lidia, a la chica 'ratón'. a Vicky, Stephan, a Aida, a Gustavo, Carol, Teresa, Olga, Jorge Nicolás, Ana, Fran, Antonio, Javier, Hugo, Izascun, Susana, Mónica, Javier, Tito y a todos los que ahora mismo no recuerdo.y que nos han facilitado o complicado el trabajo, según la ocasión. Gracias a Xcast (viva juanito!), a Sirbruce, a Jorge Núñez (ese Clapi), a Urashima, a Alejo, a Kiko, a Malas cuernas, a Killo, a Coreidos, a Patrick y a nuestros alter egos Ozuteki, Jetulio, Xboxfever. Y sobre todo nos agradecemos la dedicación a nosotros: Paco Limón, Gustavo Maeso y Chema Antón... eso o ¡hasta el próximo número!

NOSOTROS FUIMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	PACO LIMÓN
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Todo corazón. Empleado a fondo en la tarea de maquetación. Supera sus diseños mes a mes. (Pos va a ser que no)
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

SUMARIO

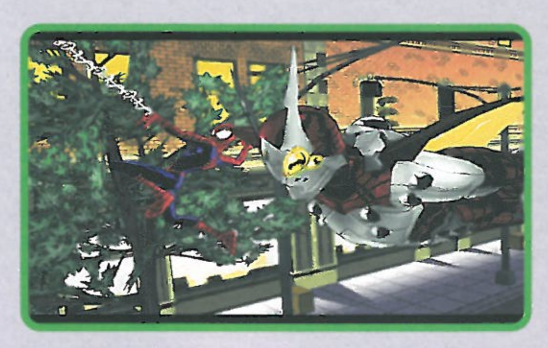


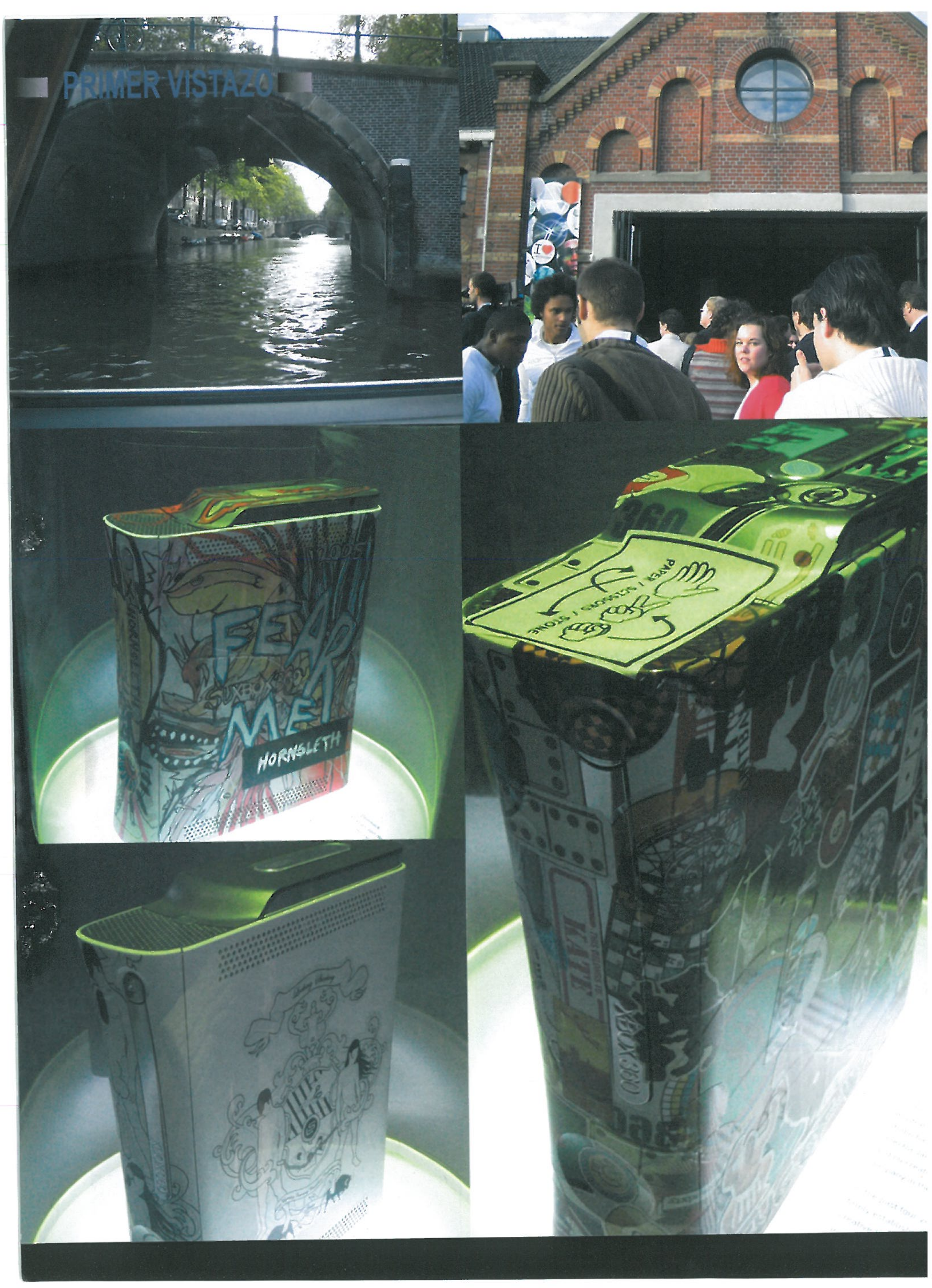




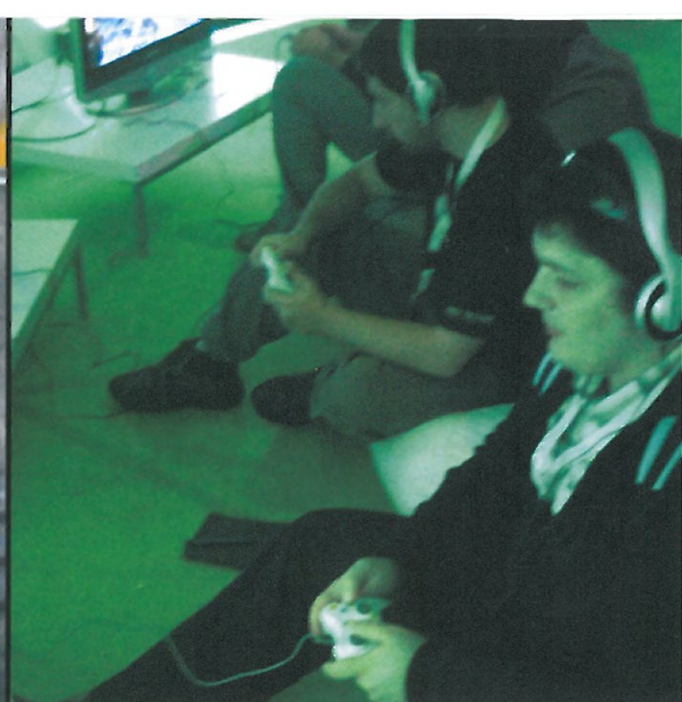








FEAR
ME!
HORNSLETH
360
PAPER / SCISSORS / STONE
XBOX 360



X05

Esta vez fue Ámsterdam la ciudad elegida para celebrar el evento casi anual que Xbox viene ofreciendo desde su nacimiento. Con más 360 en la cabeza que ninguna otra cosa, los paseos por los canales, los canapés de sushi y los espectáculos de saltimbanquis se quedaron en nada frente a las buenas noticias con nombres y apellidos que salpicaron (sí, no fue algo arrollador, sólo salpicaron) el evento. Alone in the Dark, un nuevo Wolfenstein, la peli de Halo producida por Peter Jackson, novedades en Gears of War, Project Gotham Racing 3 jugable, la exclusividad del FIFA 06: Road to World Cup o la oficialidad de la consola en el mundial de fútbol de Alemania, fueron algunas de las novedades. Pero lo mejor es que cada día queda menos para el lanzamiento de 360. El 2 de diciembre es la fecha y 299 o 399 euros tendrán la culpa.

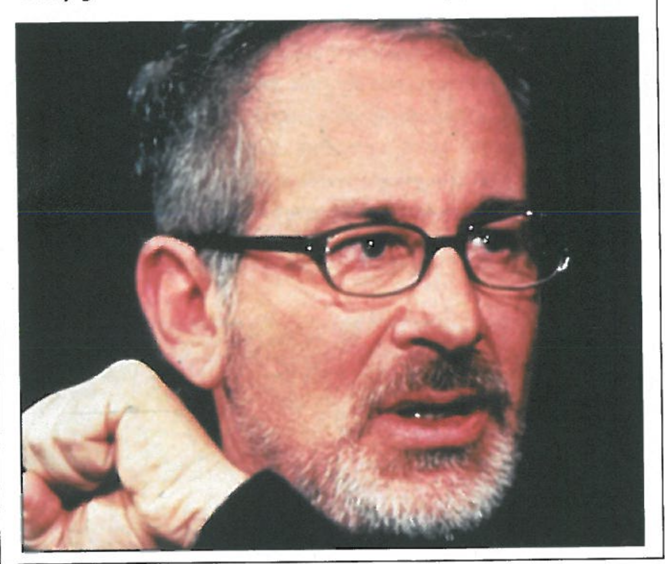


EA ficha a Spielberg

Electronic Arts, multinacional líder en software de entretenimiento interactivo, ha anunciado que Steven Spielberg, el galardonado director de cine, colaborará estrechamente con los creadores de EA en el Estudio de Los Ángeles para crear tres nuevas franquicias originales de videojuegos. El afamado director ofrecerá al equipo de desarrollo su experiencia en el guión, diseño y visualización artística de los nuevos títulos. EA, por su parte, conservará los derechos intelectuales de las franquicias que serán desarrolladas, distribuidas y publicadas a nivel mundial. Los términos financieros del acuerdo no han sido desvelados.

Spielberg declaró al respecto que "He estado jugando a videojuegos de EA durante años y he visto como EA ha dominado el formato interactivo". "He observado como la industria del videojuego ha pasado de nicho a ser una parte tremendamente importante del sector de entretenimiento y guardo mucho respeto a EA dentro de este área. Mi idea es trabajar muy cerca del equipo de desarrollo en Los Ángeles".

Por su lado Larry Probst, Consejero delegado de EA, comentó que "No hay mejor contador de historias que Steven Spielberg". "Además de ser un regalo para los aficionados al cine, Spielberg sabe cómo introducir a los jugadores en un mundo fantástico de acción y personajes."



Kioscos de Xbox 360

Como se puede ver en la fotografia adjunta, este es el aspecto con el que contarán los kioscos de promoción de Xbox 360, esos postes que aparecen en centros comerciales, tiendas de videojuegos y demás lugares públicos para probar la videoconsola. El diseño de estos 'totems' tiene un aspecto muy futurista y sorprende, sobre todo, la elección de la pantalla que los acompaña. Una televisión TFT de Samsung de 23 pulgadas, en lugar de los televisores tradicionales que acompañaban a los kioscos de Xbox.

Junto a las imágenes también se ha hecho público que los tótems empezarán a distribuirse en Estados Unidos a partir del 24 de Octubre aunque no es un dato confirmado. En nuestro país se comenzarán a ver en sitios públicos, seguramente, días antes del lanzamiento.

Xbox Live Arcade en Xbox 360

Recientemente se ha anunciado la alianza entre Microsoft y los principales editores de Software del mundillo: Midwat, Capcom, Electronic Arts, Vivendi Universal, Konami, Sega, Namco o Hudson soft por citar algunos de los principales.

Xbox Live Arcade llegará a tiempo para el lanzamiento europeo de Xbox 360, completamente integrado en el menú de Xbox 360, sin necesidad de realizar ningún tipo de instalación adicional. Además vendrá instalada en el disco duro la última creación de Alexei Pajitnov, creador de Tetris, titulada "Hexic HD"

El catálogo de lanzamiento para las Navidades del 2005 de Xbox Live Arcade para Xbox 360 incluirá los siguientes títulos: (Los precios son indeterminados aún)

Astropop - Popcap Games
Bankshot Billiards 2™ - pixelStorm, Inc
Bejeweled 2 - Popcap Games
Crystal Quest - Stainless Games
Feeding Frenzy - Popcap Games
Gauntlet - Midway Home Entertainment
Geometry Wars 2 - Bizarre Creations
Hardwood Backgammon - Silver Creek Entertainment
Hardwood Hearts - Silver Creek Entertainment
Hardwood Spades - Silver Creek Entertainment
Hexic HD - Microsoft Game Studios
Hoopworld - Streamline Studios
Jewel Quest - iWin.com
Joust - Midway Home Entertainment
Marble Blast Ultra - GarageGames
Mutant Storm Reloaded - PomPom Games
Outpost Kaloki - Wahoo Studios
Robotron 2084 - Midway Home Entertainment
SmashTV - Midway Home Entertainment
Wik: Fable of Souls - Reflexive Entertainment
Zuma - Popcap Games



¡¡LA SOLUCION PERFECTA!!

No más charlas por acaparar la tele del salón

¡¡Qué pasada!! jugar en alta resolución y con mis 5.1

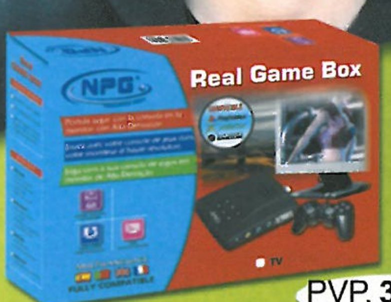
¡una TV* de alta definición en mi cuarto!

COMPATIBLE



XBOX





PVP. 32,90 €

Real GAME LITE

Podrás ver el vídeo, DVD o juegos de consola en tu monitor CRT o LCD*, sin conectar el PC. Resolución VGA (640X480). Entrada de video compuesto, S-Video. Salida VGA DB15.
*Soporta monitor LCD usando el sistema NTSC de TV, y algunos LCD con sistema PAL.

PVP. 69,95 €



*Real LCD TV & GAME BOX

Verás la TV, DVD y juegos de consola en tu monitor TFT, CRT o LCD, con el PC apagado. Su Alta Resolución (1280 x 1024), convertirá tu monitor TFT/LCD en una TV plana de Alta Calidad. Función total de control remoto.

PVP. 42,90 €

*Real TV & GAME BOX

Verás la TV y juegos de consola en tu monitor CRT sin conectar el PC. Resolución VGA (640X480). Entrada de Video Compuesto, S-Video. Salida VGA DB15. Soporta monitor LCD usando el sistema NTSC de TV.



PVP. 44,90 €

Real GAME BOX

Podrás ver el vídeo, DVD o juegos de consola en tu monitor CRT o LCD, con el PC apagado. Alta Resolución (1280 x 1024). Función OSD. No requiere Software ni drivers.

Disponibles en Tiendas



y puntos de venta autorizados.

Más de 400 tiendas en España, Portugal y Andorra
Tel.: 902 100 501 www.beep.es

NPG TECHNOLOGY

MAS PRODUCTOS E INFORMACIÓN:
P. G. Technology, S.A. - Tel. 902 50 14 06 - sales@npgtech.com - www.npgtech.com
PVP recomendado. IVA incluido. Precios y especificaciones sujetos a variaciones sin previo aviso. Consulta puntos de venta.

Vuelve Alone in the Dark

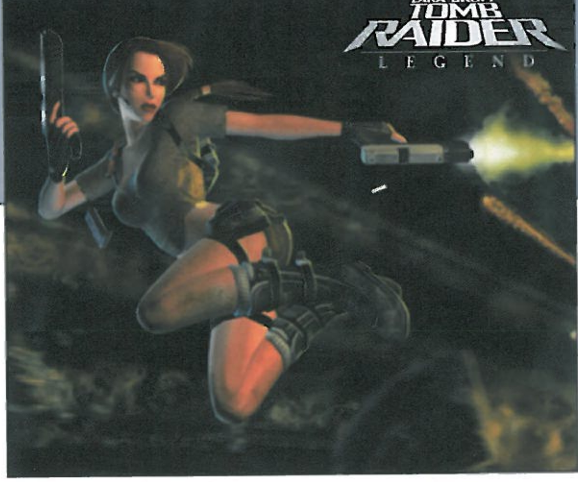


Atari anunció que Alone in the Dark, el videojuego que inventó los 'survival horror' y que estableció el estándar del género, regresará con una nueva experiencia de supervivencia en Xbox 360. Presentado mundialmente por primera vez durante el evento Microsoft X05 celebrado en Amsterdam, Alone in the Dark proporcionará una experiencia de nueva generación llena de acción en un entorno tremendamente detallado y con total libertad de movimientos, con una mezcla de asombrosa física de tiempo real e interacción ambiental completa. El juego está siendo desarrollado por Eden Games, uno de los principales estudios de Infogrames Entertainment. "Estamos tremendamente emocionados de llevar Alone in the Dark a Xbox 360. Alone in the Dark es una gran licencia global que ha estado al frente del género de supervivencia desde su lanzamiento", dijo Cyril Voiron, Director de marketing de Atari Europe. "Con el increíble y talentoso equipo de Eden Games al mando, estamos totalmente seguros que ellos nos traerán una experiencia escalofriante y visceral que establecerá la licencia de Alone in the Dark como líder del género de supervivencia de nueva generación y una vez más permanecerá por delante del rebaño". "Alone in the Dark tendrá un aspecto fantástico y se jugará asombrosamente en Xbox 360", dijo Peter Moore, Vicepresidente de Edición y Marketing Mundial de Xbox. "El nivel de interacción ambiental y detalle gráfico que consigue el sistema es impresionante y permitirá a Eden producir un juego que se merecerá la etiqueta de `nueva generación´, y que ofrecerá una experiencia de juego voraz e intensa".

El regreso de Lara Croft

La web oficial de Tomb Raider confirmaba hace unos meses el lanzamiento de la nueva aventura de Lara Croft, que llegará al mercado (en versiones Xbox y Xbox 360) en la primavera de 2006. La web publica de forma periódica nuevos detalles del juego, además de material gráfico exclusivo. Entre los detalles desvelados en la web destaca el argumento del nuevo juego: La búsqueda de una reliquia en América del Sur por parte de Lara Croft cambia de rumbo radicalmente, cuándo la heroína se encuentra con un peligroso enemigo de su pasado, viéndose envuelta en una carrera por recuperar uno de los artefactos más famosos de la historia.

En cuanto a las mejoras técnicas, sus desarrolladores afirman que gráficamente este juego presentará a la Lara Croft más perfecta jamás vista, una heroína que contará con un nuevo sistema de movimientos que promete dejarnos con la boca abierta. La web también desvela que el primer escenario del juego nos llevará a Perú y nos presenta a alguno de los personajes secundarios de esta nueva aventura. Entérate de todo en www.tombraider.com.



Banda sonora especial para 'Need For Speed Most Wanted'

Electronic Arts ha revelado hoy que incluirá una banda sonora muy especial para disfrute de los pilotos callejeros en 'Need For Speed Most Wanted'.

Temas de Jamiroquai, Disturbed, Avenged Sevenfold, y un largo etcétera formarán parte de ella. Además de temas compuestos por Paul Linford, responsable de la banda sonora de películas como 'Policías Rebeldes II', '60 segundos', 'Coach Carter', 'Con Air' y demás. Al contrario que en otros juegos, la música de 'Need For Speed Most Wanted' es completamente interactiva. Diseñada para adaptarse a cada movimiento del jugador, acompañará en el ritmo de cada carrera; dando a entender cúando estás a punto de salvarte o a punto de ser atrapado. 'La banda sonora complementa de forma perfecta la acción del juego en cada momento' dijo Steve Shnur, ejecutivo de marketing musical de EA.

Superman Returns saldrá el próximo verano

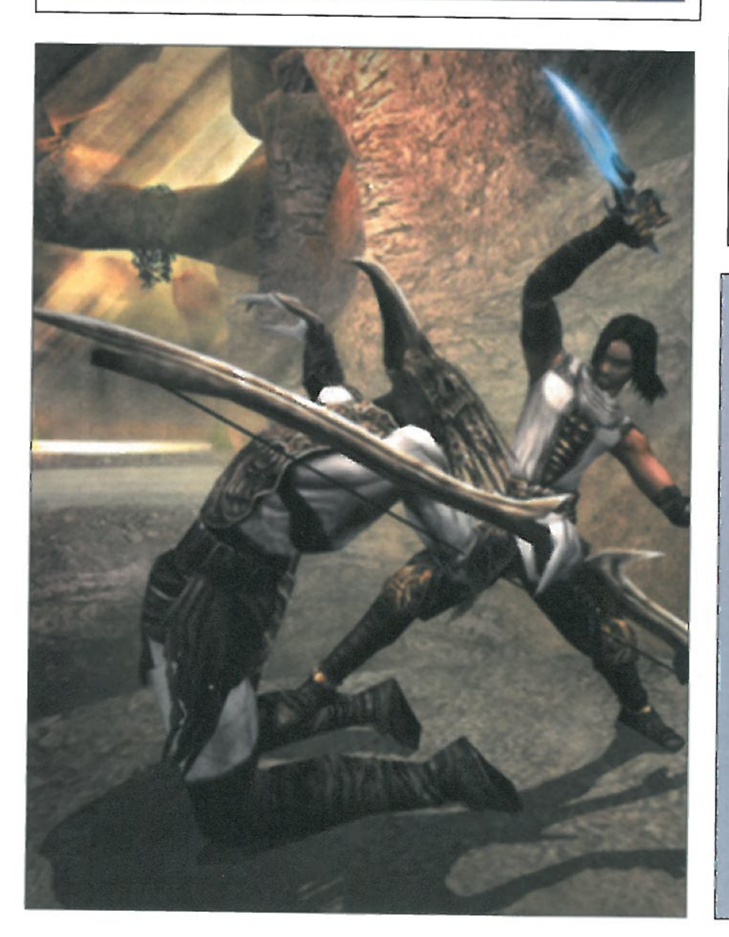
Vuelve Superman. El videojuego, inspirado en la película y en los comics de hace más de 60 años del superhéroe, saldrá al mercado el próximo 30 de junio de 2006, coincidiendo con el estreno de la película de Warner Bros. El juego está siendo desarrollado por Electronic Arts-Tiburon en Orlando, quien ya ha expresado su deseo de que los jugadores puedan experimentar la sensación real de volar y de sentir el poder de Superman para salvar Metrópolis. Se espera, por suepuesto, que el juego llegue a todos las plataformas consolidadas en el momento edl lanzamiento. La versión Xbox 360 está asegurada, aunque aun no se ha confirmado si habrá versión para Xbox.



Oblivion se retrasa

Aunque en principio el esperado Elder Scroll IV era uno de los títulos estrella para acompañar al lanzamiento de 360, Bethesda Software ha confirmado que no estará listo para aparecer a finales del mes de noviembre. La fecha anunciada por la compañía es el período navideño, aunque sin confirmar una fecha específica. En realidad, ni la compañía ni Microsoft confirmaron nunca que el juego estuviera listo el 22 de noviembre (fecha de lanzamiento en USA) pero prácticamente todas las tiendas de videojuegos colocaron a Oblivion entre sus listado de títulos para el lanzamiento de la consola. Por ello, responsables de Bethesda han tenido que salir al paso para negar que la producción esté lista en esa fecha. En España, seguramente, habrá que esperar a final de año para conseguir el juego. Eso si no se presentan eventuales contratiempos, como alguna huelga de camiones, etc.





'Prince of Persia: Las Dos Coronas', título definitivo de la tercera entrega

Ubisoft ha anunciado el subtítulo oficial para la próxima entrega de Prince of Persia: 'Prince of Persia: Las Dos Coronas'. Con una fecha de lanzamiento prevista para Diciembre de 2005, el nuevo título mantiene lo mejor de 'Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo' y 'Prince of Persia: El Alma del Guerrero', y lo combina con nuevos elementos como un segundo personaje jugable, un intuitivo sistema de combate llamado Speed Kill, entornos de exteriores en la ciudad de Babilonia o combates de carruajes. El Príncipe vuelve a Babilonia con Kaileena, la enigmática Emperatriz del Tiempo. En vez de encontrarse la paz que reinaba desde antaño descubrirán una tierra devastada por la guerra y a Kaileena como víctima de una brutal conspiración.

Cuando es raptada, el Príncipe trata de seguirla al Palacio y la encontrará muerta a manos de un poderoso enemigo. Su muerte libera las Arenas del Tiempo que alcanzan al Príncipe y amenazan con destruir todo a su paso. Perseguido por las calles y buscado como un fugitivo, el Príncipe descubre que las arenas le han contaminado y le llevan a convertirse en un Príncipe Oscuro cuyo espíritu le posee gradualmente.

Xbox Live llega a Xbox 360 estas navidades

Microsoft ha anunciado que la nueva generación del servicio de juego multijugador online Xbox Live estará disponible estas Navidades en Europa para Xbox 360.

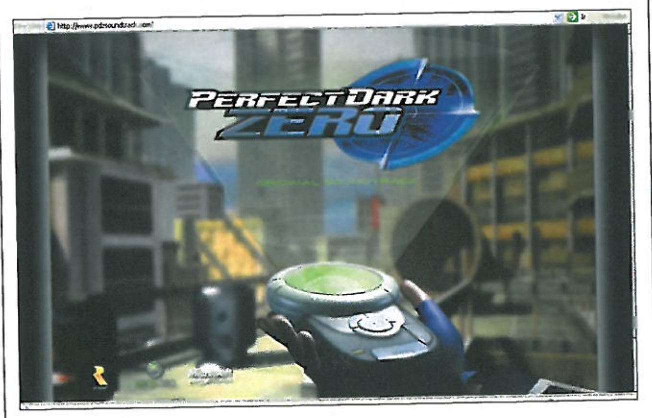
Todos los propietarios de una Xbox 360 podrán disfrutar de Xbox Live Silver gratuitamente. Además, se ofrece también la opción de Xbox Live Gold, por sólo 59,99_, para que los jugadores puedan ampliar su experiencia y jugar online durante doce meses.

Microsoft también anunció que ya no será necesario usar una tarjeta de crédito para crear una cuenta en Xbox Live para Xbox 360, eliminando así una de las mayores barreras para acceder a este servicio. Los jugadores podrán adquirir una tarjeta de suscripción a Xbox Live para 12 meses en metálico u otro método de pago en los puntos de venta oficiales. Aún así, se podrán adquirir las suscripciones también con tarjetas de crédito, tanto para un mes, como para tres y doce meses directamente a través del menú de Xbox Live. La nueva generación de Xbox Live estará disponible a través de dos niveles de servicio. Xbox Live Silver es un nivel estándar ofrecido a todos los propietarios de un sistema Xbox 360, una conexión de banda ancha, y una tarjeta de memoria o disco duro. La segunda opción es Xbox Live Gold, cuyos suscriptores podrán vivir una experiencia única y jugar online por tan sólo 59,99_ al año, lo cual significa un promedio de alrededor de 5_ al mes. La oferta de Xbox Live incluye lo siguiente: Xbox Live Silver: Este servicio permite a los miembros conectarse a la comunidad online y crear su propia identidad digital a través del identificativo de Xbox Live y de su perfil de jugador. Los miembros de Xbox Live Silver podrán enviar y recibir mensajes de texto y de voz y reunirse con sus amigos en Xbox Live. El Bazar Xbox Live es un centro de descarga de contenido adicional para los juegos, como demos y trailers gratuitos, niveles adicionales, personajes y armas. Los jugadores podrán además adquirir sencillos, divertidos y adictivos juegos Xbox Live Arcade, y almacenarlos directamente en su Xbox 360 (esto puede suponer costes adicionales, y se precisa disco duro o tarjeta de memoria para almacenar los juegos).
Xbox Live Gold: Esta opción incluye todas las características de Xbox Live Silver, así como la posibilidad de jugar online, exclusiva para los miembros de Xbox Live Gold. Al juego online se añaden opciones de matchmaking y herramientas de feedback, así como privilegios y recompensas a través del Bazar Xbox Live.
Tarjetas de suscripción disponibles en puntos de venta, y también a través del menú de Xbox Live (a través de tarjeta de crédito)
1 Mes = 6,99 euros
3 Meses = 19,99 euros
12 Meses =59,99 euros



Banda sonora Perfect Dark Zero

Microsoft ha anunciado la banda sonora oficial de Perfect Dark Zero, tal vez su título estrella para el lanzamiento de Xbox 360. Y la mejor manera de hacerlo oficial ha sido lanzando una web exclusiva dedicada a esta compilación de música para acompañar los gráciles movimientos de Joanna Dark. En la web se puede escuchar, de primera mano, algunos de los temas de la banda sonora, creados por el músico David Clynick, que fue el encargado de crear la música en el primer título de Perfect Dark. La música (una mezcla electrónica de sonidos futuristas, dance y piezas hipnóticas) se completa con piezas de algunos de los mejores DJ´s de la costa oeste norteamericana. La banda sonora se pondrá a la venta por separado, a partir del 8 de noviembre, y ya puede reservarse desde la web oficial. Entérate de todo lo referente a esta fantástica banda sonora en su web: http://www.pdzsoundtrack.com/



THE WARRIORS

YA A LA VENTA

WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM












PlayStation 2




El logotipo R es una marca comercial y/o una marca comercial registrada de Take-Two Interactive Software. "PlayStation" y el logotipo familiar "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los E.E.U.U. y/o en otros países y son utilizados con licencia de Microsoft. Todas las otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. The Warriors ™ & © 2005 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados.



Señoras y señores, ante ustedes... XBOX 360





¿Qué periféricos oficiales estarán disponibles para Xbox 360?

La lista de periféricos oficiales incluye el controlador con y sin cables , Los auriculares para Xbox Live que tendrán cables en un primer momento, para lanzar más tarde la versión inalámbrica. La tarjeta de memoria que permitirá a todos aquellos que no disponga de disco salvar su partida y llevarla con nosotros a cualquier Xbox 360 y que tendrá una capacidad de 64 megas. El mando a distancia, que nos permitirá ver películas en DVD, música además de controlar la TV y las capacidades multimedia de nuestro PC. Por otro lado tendremos también el adaptador Wireless, un adaptador USB que nos permitirá conectar nuestra Xbox 360 a otras consolas o incluso a un router para poder jugar de este modo a Xbox Live. Y finalmente también estará disponible la cámara, que soporta resoluciones hasta 640x480 a 30 frames por Segundo con una definición de 1.3 Megapixels y con la que podremos participar en videochats o enviar mensajes de video a nuestros amigos. Además incluye un micrófono que se conecta al Puerto del controlador y gracias al cual todos los que estén en la habitación podrán participar en los chats. Por desgracia la cámara no estará disponible en el lanzamiento de la consola. También se podrán adquirir varios tipos de cables de video Xbox 360 Scart AV cable y Xbox 360 VGA HD AV cable.

¿Será posible usar un teclado en nuestra Xbox 360?

No hay nada confirmado oficialmente, pero todos los rumores apuntan a la futura existencia de un teclado oficial del tamaño de una Blackberry que se conecta al puerto de expansión del mando de control y con la que podremos participar en chats ingame o en salas de chat.





¿Podremos usar el mando de Xbox para jugar en Xbox 360?

No, el mando de Xbox no es compatible con la nueva consola. El diseño y el número de botones es muy similar, pero los puertos de conexión son diferentes impidiendo una posible compatibilidad.

¿En que se diferencia del mando de la consola original?

En primer lugar se diferencia en la disposición de los botones, concretamente de los botones blanco y negro, que se han trasladado a la parte trasera de una manera similar a la vista en los mando de la consola de Sony. También encontraremos un botón central con la forma del nuevo logo de la consola, que servirá para acceder en cualquier momento a la guía, pudiendo así disfrutar de cualquiera de las posibilidades de Xbox 360 en cualquier momento.







¿Cuáles son las características del nuevo mando?

Aparte de las aportadas por los 8 botones de juego y las crucetas analógicas y la digital podemos destacar los 3 metros de longitud de la versión con cables, la posibilidad de ajustar la intensidad de la vibración en 4 niveles distintos para que todo quede a gusto del usuario. El alcance de la versión sin cables es de 10 metros y además podremos combinar de la manera que deseemos mandos con y sin cables hasta ocupar los 4 puertos con los que contará Xbox 360.

¿Cómo se asignan mandos sin cables?



El anillo de luz de la consola se divide en cuatro cuadrantes, siendo cada uno correspondiente a cada mando, y asignándose en el sentido de las agujas del reloj desde el cuadrante superior izquierdo. Además el mando asignado como 1 será el único que pueda interrumpir la partida pulsando el botón guía o apagando la consola independientemente del resto de usuarios, que por cierto, son detectados automáticamente al entrar su mando sin cables a menos de 10 metros de distancia de la consola.

¿El hecho de que el mando sin cables funcione con pilas AA Standard influirá en la autonomía de estos?



Siempre existe la posibilidad de usar pilas recargables de la manera habitual, pero también existirá un cargador para la recargar las baterías mientras estamos jugando, conectándole controlador a uno de los puertos usb delanteros o traseros mientras estamos jugando a nuestro juego favorito. También se rumorea que habrá algún accesorio más para la carga del mando sin cable de Xbox 360.

¿Cuál es el precio del mando?

El precio estimado del mando sin cables es de 44.95 euros y del mando con cables 35.95 euros.



¿Qué ocurre con los frontales de Xbox 360?

Los frontales de la nueva consola de Microsoft son intercambiables y nos permitirán personalizar el estilo visual de nuestra consola del mismo modo que personalizamos cualquier objeto de nuestra vida cotidiana.



¿Afecta en algo el cambio de los frontales a la consola?

No, tan solo es un cambio visual para adaptar la consola a nuestros gustos y al entorno en el que la vamos a colocar. El cambiar la carcasa no supone un cambio en las funciones de Xbox 360.

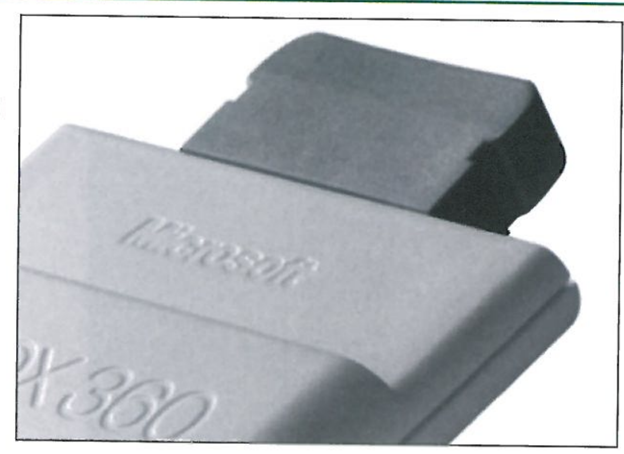




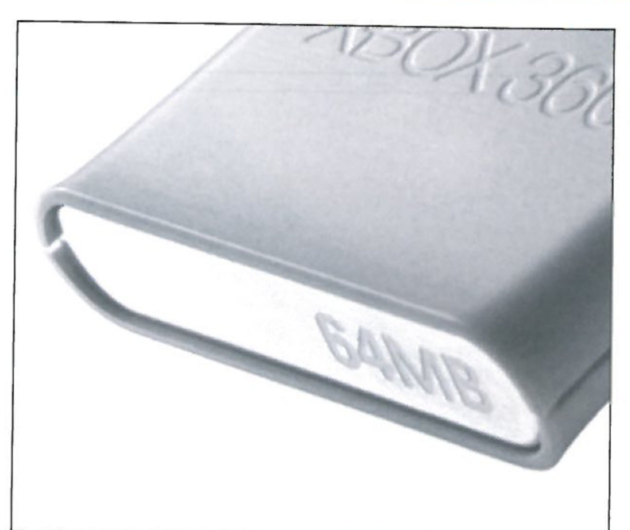
¿Viene incluido alguno en la consola Xbox 360?

Sí, viene incluida en ambas versiones el frontal por defecto de color blanco perla, igual que el resto del sistema. Podremos comprar distintos frontales en cualquier punto de venta habitual al precio de 19.99_, habiendo prometido Microsoft un amplio surtido de diseños desde prácticamente el primer día de venta de la consola.

¿Para que necesito una tarjeta de memoria si Xbox 360 tiene disco duro?



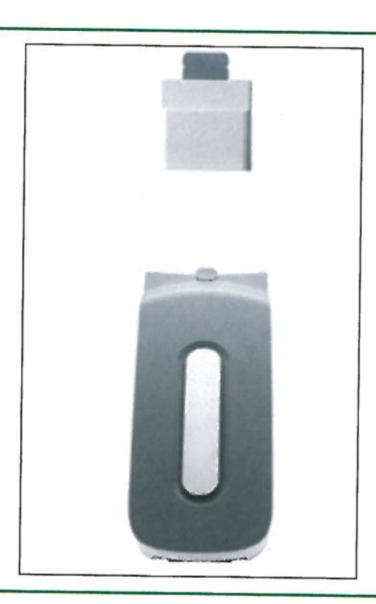
Si tu consola dispone de disco duro no es necesaria la tarjeta de memoria, pero si necesitas transportar algo de información entre distintas Xbox 360 o realizar una copia de seguridad, te será útil una de estos pequeños periféricos. En ella podremos salvar nuestros perfiles de usuario, nuestras partidas y transferir todo tipo de datos.



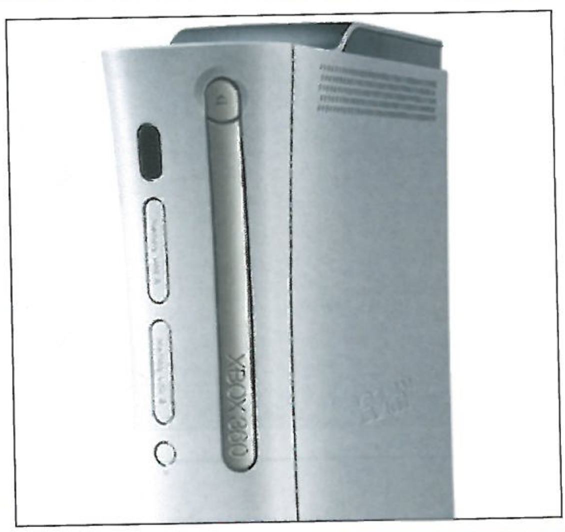
¿Cual es la capacidad de la tarjeta de memoria de Xbox 360?

La capacidad de la tarjeta de memoria oficial es de 64 megas, más que suficiente para la mayoría de los usos que le queramos dar.

¿Cuantas tarjetas de memoria se pueden conectar simultáneamente a Xbox 360?



Se pueden conectar dos tarjetas de memoria simultáneamente a Xbox 360 a través de los puertos diseñados específicamente para este fin situados en el frontal de la consola.



¿Cuanto costará cada unidad de Memoria?

Su precio estimado es de 34.99 euros y estará disponible desde el mismo 2 de diciembre.

MANDO A DISTANCIA UNIVERSAL XBOX 360

¿Qué puedo hacer con el mando a distancia universal?

En primer lugar encender y apagar Xbox 360, igual que con el mando de control. También se podrá navegar por la guía, seleccionar música de nuestras listas de reproducción propias, ver imágenes o películas en DVD. También podremos controlar el Windows XP Media Center PC. Además, como su nombre indica, se trata de un mando con el que podremos controlar otros electrodomésticos como la televisión, permitiéndonos cambiar de canal, subir o bajar el volumen o incluso sintonizar nuevas emisoras.





¿Qué otros botones incluye este periférico?

Además de los propios de cualquier mando a distancia podremos encontrar el botón de la guía, una cruceta y los botones A, B, X e Y. Lo que nos permitirá usar este accesorio en lugar del mando de control estándar en juegos que no requieran los gatillos o los sticks analógicos, como por ejemplo en Xbox Live Arcade.

¿Puede el mando universal de Xbox 360 encender y apagar cualquier televisor?

Sí pero no. Es decir, si tu televisor reconoce los mandos a distancia universales o si el televisor es reconocido a través de Direct TV, VCR, DVD o similares, en ese caso sí. De otro modo...





¿Cuánto costará el mando universal Xbox 360?

Su precio oficial recomendado será de 29.99 euros, pero no será necesario comprarlo si adquirimos la versión Premium de la consola, pero solo hasta final de año, el año que viene deberán comprarlo por separado todos aquellos que quieran disfrutar de este nuevo accesorio.

AURICULARES XBOX 360

¿Qué ha pasado con el viejo Communicator?

Ha pasado a mejor vida, el nuevo diseño es la evolución lógica de aquel periférico, con la sujeción por encima de la cabeza en lugar de por detrás, siendo más cómodo este rediseño aunque su imagen sea, quizás, menos innovadora.





¿Qué diferencias y parecidos tiene con la anterior versión?

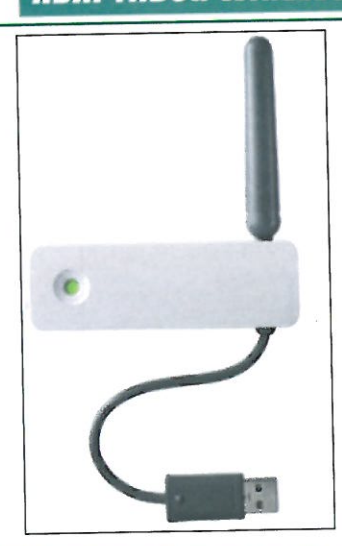
El ya mencionado cambio en el diseño, además ahora los auriculares se conectan directamente al mando de control, sin ningún adaptador de por medio. De igual forma los controles de volumen y silencio cambian de posición pero siguen estando presentes.

¿Qué precio tendrá?

El precio para Europa continental es de 19.99 euros, aunque no será necesario que lo adquiramos los poseedores de la versión Premium, ya que viene incluido en el pack.



ADAPTADOR WIRELESS XBOX 360



¿Para que necesito este adaptador?

Este adaptador es necesario para conectar nuestra Xbox 360 a Xbox Live a través de un router inalámbrico. Además siempre existirá la posibilidad de conectar a Xbox Live o System link mediante el puerto Ethernet incluido de serie en la consola, eso sí, usando los a veces incómodos cables.

¿Puedo hacer System Link con el adaptador inalámbrico?

Sí, se pueden conectar entre si hasta cuatro consolas Xbox 360 mediante una conexión "ad hoc". Ambas consolas requerirían su propio adaptador, pero por lo demás es igual que el modo habitual de conectar en red varias Xbox.





¿Hay que enchufar el adaptador inalámbrico?

No, no es necesario, ya que se conecta a Xbox 360 mediante un puerto USB 2.0, que permite realizar la toma de energía directamente de la máquina.

¿Cuánto costará el adaptador inalámbrico Xbox 360?

Si queremos disfrutar de conexión inalámbrica tendremos que desembolsar 79.99 euros, un precio quizás demasiado elevado...

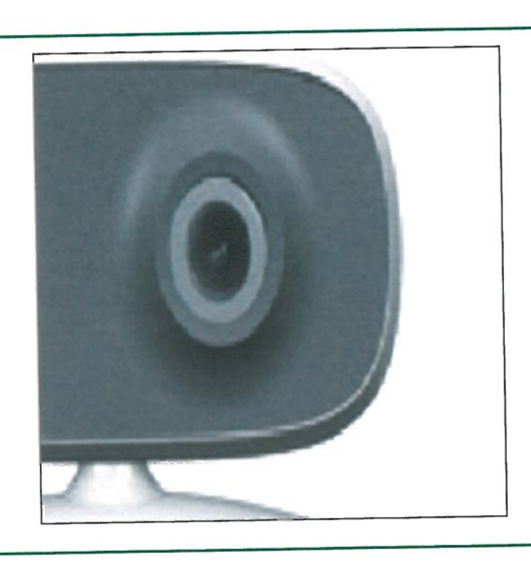




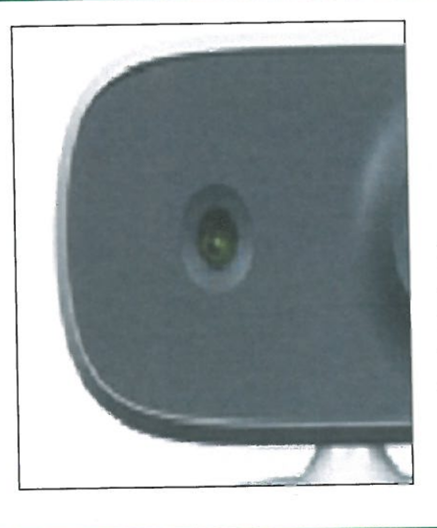
¿Cuándo estará disponible la cámara Xbox 360?

Este periférico no será lanzado hasta que haya en el mercado juegos que aprovechen sus posibilidades técnicas y jugables, es decir, posiblemente hasta la próxima primavera no podamos catarla.

¿Qué usos podremos dar a la cámara Xbox 360?



En primer lugar para participar en video chats, de manera similar a una videoconferencia en ordenador. Además podremos usarla para video chats mientras estemos jugando, viendo películas, escuchando música... Otro uso será grabar mensajes de imagen para enviarselos a los amigos de Xbox Live de manera similar a la de los mensajes de voz en la actual Xbox. Incluso será posible escasear nuestra cara para ponérsela a los personajes de ciertos videojuegos que admitan esta opción.



¿Es la cámara Xbox 360 parecida al EyeToy de Sony?

La versión de Microsoft tiene mayor resolución (640x480 a 30 frames por segundo y con una definición de 1.3 megapixels para tomar fotos) y sus posibilidades por esto mismo son superiores a las de su homónimo en la consola de Sony.

¿Será Xbox 360 retrocompatible con Xbox?

Sí, Xbox 360 será retrocompatible con su predecesora, pero para poder hacerlo deberemos tener disco duro, ya que los archivos que permiten la emulación de la Xbox original vienen almacenados de fábrica en este accesorio.





¿Porqué se dijo que no habría retrocompatibilidad?

El problema venía por el cambio de compañía desarrolladora de las tripas de la consola. El cambio de Intel a IBM para la CPU y de nVidia a ATI para la GPU complicó la retrocompatibilidad por la concesión de las licencias sobre las rutinas de los chips, finalmente Microsoft anunció oficialmente que los juegos de Xbox más vendidos funcionarían en Xbox 360.

¿Qué significa que sean compatibles los juegos más vendidos de Xbox?

Significa que Microsoft ha anunciado que en la fecha de lanzamiento de la consola serán compatibles los juegos más vendidos y los últimos lanzamientos, aunque no hay lista oficial de juegos compatibles y se ha dicho que las capacidades retrocompatibles aumentarán con el tiempo tras la salida de la consola.



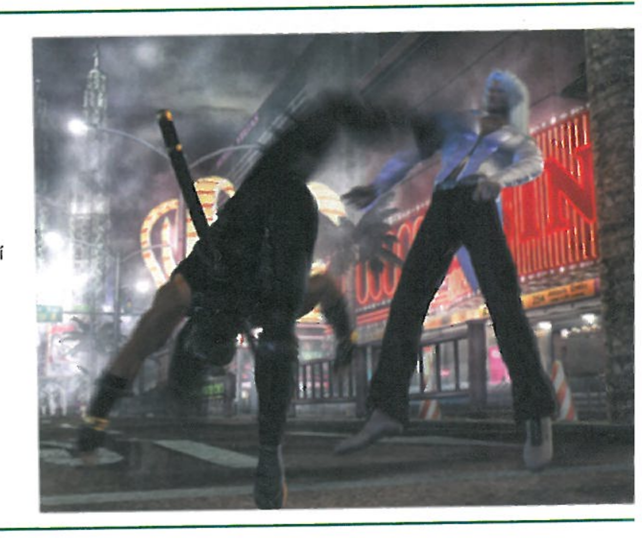


¿Cómo han conseguido la retrocompatibilidad?

Mediante una combinación de emulación de Hardware y Software. De hardware porque la arquitectura de la consola ha cambio radicalmente con el cambio de compañía desarrolladora del chip. De software porque se necesita reescribir el codigo para que los juegos diseñados para Xbox funcionen en otra máquina diferente a esta, pero con el mismo rendimiento que en la la consola original.

¿Cómo aumentarán las posibilidades de retrocompatibilidad con el tiempo?

Gracias a Xbox Live. Microsoft ofrecerá perfiles de emulación para su emulador y así ofrecer una mayor retrocompatibilidad. Es decir que los juegos de Xbox no jugables en Xbox 360 en el momento del lanzamiento lo serán transcurridos algunos meses.





¿Cómo obtendré las actualizaciones si no estoy suscrito a Xbox Live?

Partiendo del hecho de que ya no es necesario pagar para acceder a Xbox Live todo usuario con conexión de banda ancha podrá acceder a estas actualizaciones. Todo ello gracias a Xbox Live Silver, del que hablaremos en próximas páginas.

¿La sucesora de Xbox 360 requerirá tanta complejidad para gozar de retrocompatibilidad?

Seguramente no ya que en esta ocasión Microsoft tiene la propiedad intelectual de la tecnología de Xbox 360. En la anterior generación Microsoft compró componentes a Intel y nVIDIA , como si se tratara de un PC, con lo que a la hora de emular se encontró con un problema de licencias. Parece que en esta ocasión Microsoft si ha aprendido de errores pasados.



Xbox Live

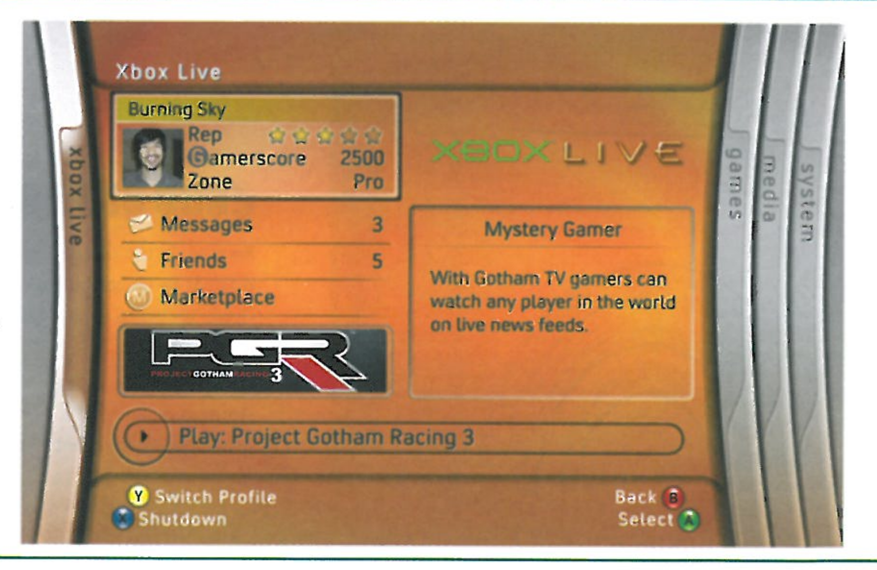


¿Que es Xbox Live?

Ya en su tercera version Xbox Live supone el único sistema de juego online unificado, que permite a los jugadores participar en una comunidad dinámica donde se puede experimentar la mejor y más completa sensación de juego online, con juegos exclusivos y contenido descargable.

¿Hay que pagar para usar Xbox Live?

En Xbox 360 no necesariamente habrá que pagar para disfrutar de la mejor experiencia de juego online. Esto es gracias a las dos versiones disponibles, llamadas Xbox Live Silver y Xbox Live Gold. La versión Silver brinda la posibilidad de usarlo sin coste alguno pero ciertas limitaciones, mientras que la versión Gold es completamente funcional.





¿Qué es el mercadillo de Xbox Live?

Es un lugar en el que descargar demos, trailers, niveles, armas, vehículos,...Todo lo que puedas imaginar, accesible a todos aquellos que tengan Xbox 360 y conexión de banda ancha, da igual la suscripción Silver o Gold.

¿Qué es Xbox Live Silver?

Se trata de la versión gratuita de Xbox Live y que nos permitirá:

-Crear un perfil de jugador
-Acceder al mercadillo
-Enviar mensajes de texto y voz
-Participar en chats de voz
-recibir video mensajes de usuarios Gold
-Jugar en red durante determinados fines de semana en aquellos juegos que no requieran un pago adicional.





¿Qué es Xbox Live Gold?

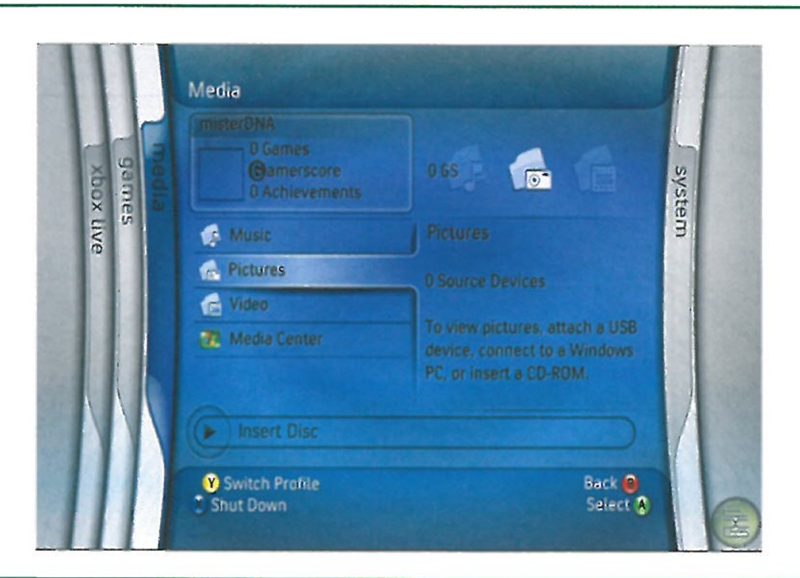
Permite un uso completo de las funcionalidades de Xbox Live.
Además de las características de Xbox Live Silver podremos:

-Jugar sin límite alguno a los juegos que no requieran pagos adicionales
-Video chat
-Torneos online
-Participar en los eventos organizados para la comunidad Xbox Live.

¿Qué es un perfil de jugador?

Es un sumario de nuestras preferencias, logros y gustos de juego. Y todos los usuarios de Xbox Live podrán hacer uso de él. Además podremos crear nuestra tarjeta de jugador donde incluir a nuestros amigos de Xbox Live y sus estadísticas. Además nos permite conectar con gente de gustos y habilidades similares, para estar siempre en las partidas más adecuadas para cada jugador. Este es uno de los factores más interesantes de esta nueva versión ya que almacena una gran cantidad de información sobre nosotros como jugadores en todos y cada uno de los juegos en que participemos.



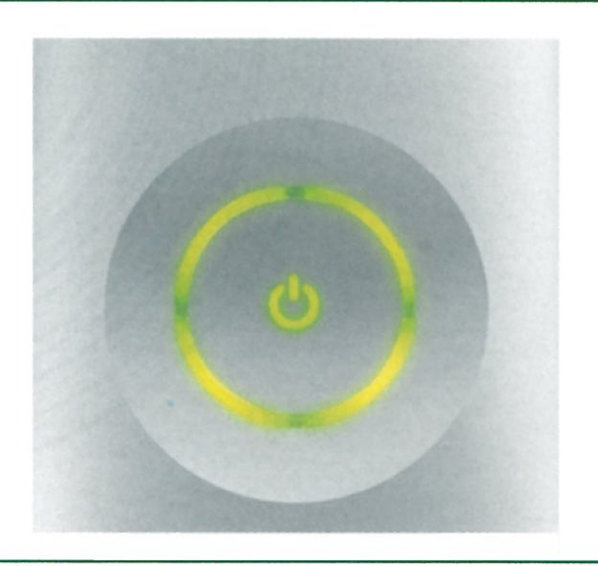


¿Qué es el modo espectador?

Es un modo que nos permitirá ver a otros jugadores mientras se desarrollan las partidas de los juegos que lo permitan, pudiendo así aprender los trucos directamente de los mejores mientras juegan.

¿Qué es la función Feedback?

Es una función nos permite almacenar información sobre otros jugadores influyendo en la frecuencia con que nos enfrentaremos a ellos. Las buenas puntuaciones significarán que nos los encontraremos más frecuentemente si ambos están disponibles, las malas evitarán que nos los volvamos a encontrar.



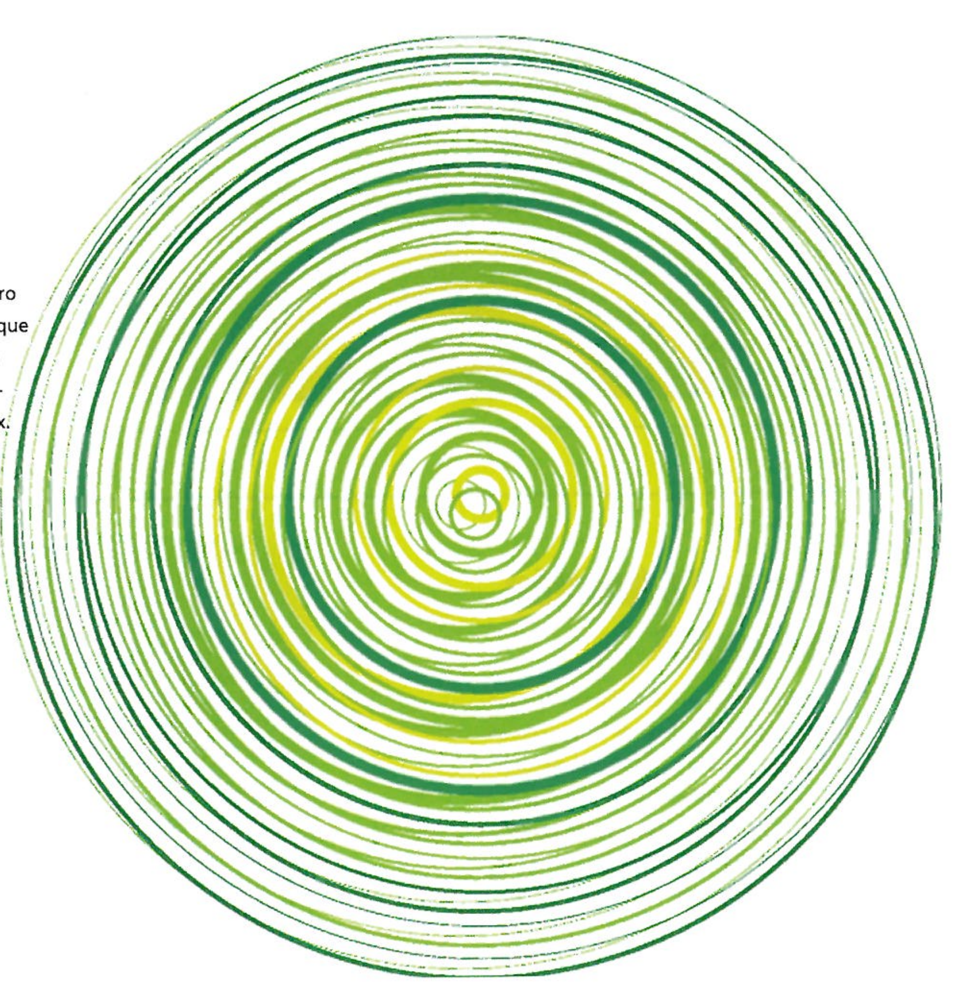


¿Tengo que hacerme una nueva cuenta para Xbox 360?

No. Partiendo de la intención de Microsoft de crear una identidad única para jugador el hecho de tener que crear una nueva cuenta sería contradictorio. De este modo las cuentas de Xbox Live de Xbox podrán ser traspasadas a Xbox 360 sin coste alguno y con nivel Gold hasta la fecha en que caduque nuestra suscripción, momento en el que podremos elegir entre renovar o no, en cuyo caso seremos "degradados" a usuarios Silver. Por tanto nuestro Gamertag se mantendrá con el cambio de sistema sin tener que hacer ninguna gestión.

¿Podré jugar con los amigos que jueguen con la anterior versión de Xbox?

Microsoft no se ha pronunciado al respecto, pero lo más lógico es que esto sea posible debido a que se trata del mismo sistema Xbox Live y a que la emulación de software proporcionará un rendimiento perfecto de los antiguos títulos de Xbox.



EXPERIMENTA LA BRUTALIDAD, LA AVARICIA Y LA LUJURIA DEL OESTE

GUN™

ÉPICO ARGUMENTO

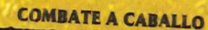


EXPLORA UN GIGANTESCO MUNDO SIN TIEMPOS DE CARGA

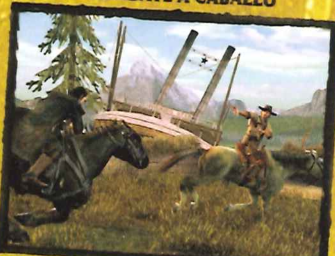


VARIADAS MISIONES REPLETAS DE ACCIÓN





COMBATE A CABALLO



www.GUNTHEGAME.com









ACTIVISION

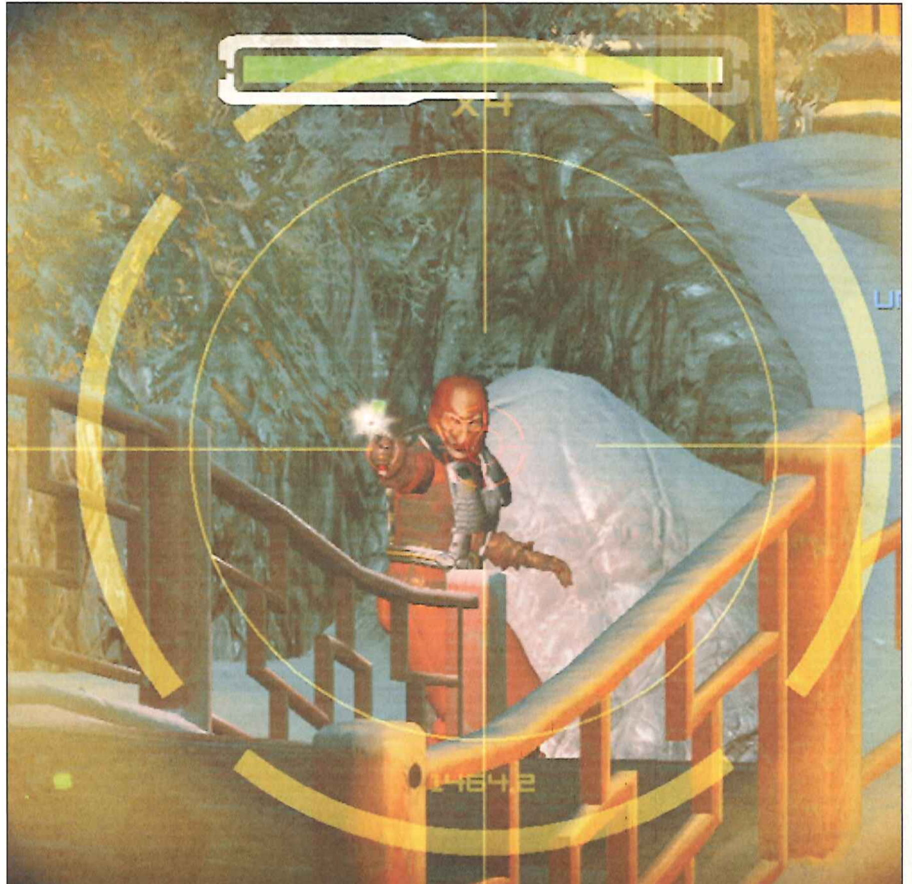
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

PERFECT DARK ZERO

Joanna Dark está cerca. No sólo estará en las latas de Coca-Cola estas Navidades, sino que empleará sus armas de sigilo para colarse en la 360 y sus armas para aniquilar cualquier competencia.

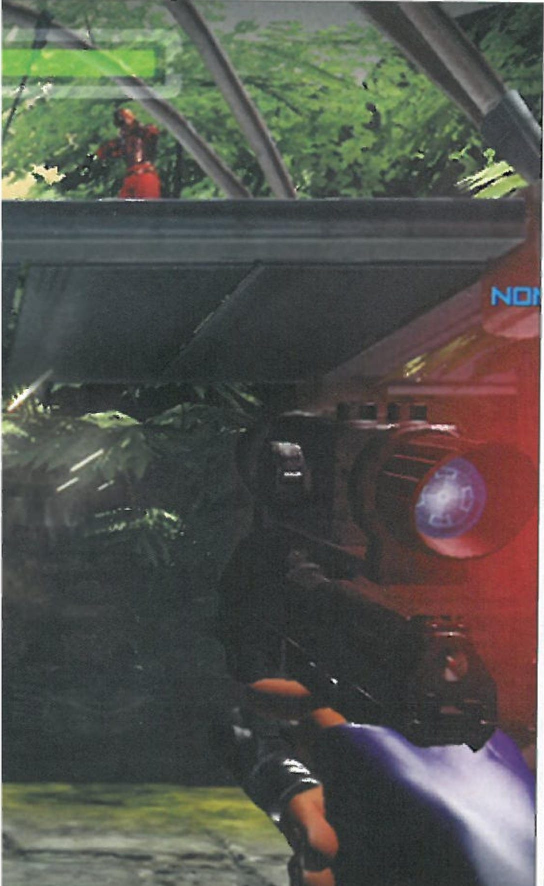




Por Xboxfever

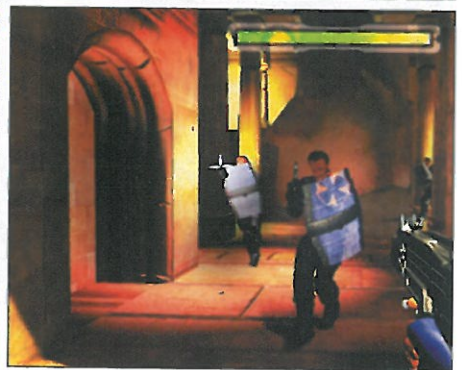
Era de esperar que un título tan importante para Microsoft como se había convertido Perfect Dark Zero, fuese uno de los juegos que estuviesen en la línea de fuego cuando la 360 salga a la calle. Después de lo que vimos en el E3 de Los Ángeles nos quedamos un poco chafados, pero la evolución desde entonces hasta lo que vimos en el X05 de Ámsterdam ha sido tremenda... y por fin hemos visto el modo para un solo jugador. Nos hemos traído una buenísima impresión del shooter que Rare está creando para esta primera consola de la nueva generación.

En Ámsterdam tuvimos la ocasión de probar los dos modos principales de juego que tendremos en Perfect Dark Zero: solo y multijugador. En el primer caso tendremos diferentes tipos de misiones que nos harán ser más sigilosos en algunas ocasiones, más dedicados con nuestra puntería en otras y más violentos y destructivos en otras. En la misión que pudimos jugar teníamos que proteger al padre de Joanna, Jack, en un escenario que se podía situar en Hong Kong y más concretamente en los tejados de algunos edificios. La protección de nuestro acompañante ya es una tarea compleja ya que tenemos que decidir por qué camino hay más cobertura y desde dónde podemos evitar a más enemigos, pero a esto hay que añadir que los enemigos con los que nos encontramos cara a cara son sólo algunos, otros están a una larga distancia de nosotros, subidos en los tejados de otros edificios y disparándonos con rifles de francotirador. En contrapartida, Joanna Dark cuenta con su propio rifle de francotirador y acertarles en la cabeza se convirtió en una tarea más que sencilla. De hecho eso nos ha provocado cierta estupefacción, ya que aunque la configuración elegida para la demo era la más sencilla, era extremadamente sencilla y los enemigos apenas oponían resistencia. Esta configuración "Hint mode" (modo truco) nos va dando pautas de hacia dónde debemos ir con una serie de flechas indicativas. Para los jugadores más torpes seguro que es de gran ayuda, pero para los que hemos tenido más de un juego de este tipo entre manos sólo hace acortar la vida del mismo ya que en gran cantidad de ocasiones ni siquiera es el camino más evidente o que elegiría cualquiera por lógica. Un detalle que no tuvimos ocasión de probar,









La sorpresa negativa que nos dio Joanna Dark fue el extremado nivel de sencillez de esta demo, esperemos que sea algo que podamos configurar a nuestro gusto.

pero sí que lo vimos durante la conferencia del X05, es el modo cooperativo en el que aparece en pantalla nuestro compañero y además si nos separamos una ventana nos va dando una visión de lo que él está haciendo por su parte. En el modo Hint aparecen flechas de diferentes colores para cada uno de los dos personajes.

Esperamos que la facilidad de la demo sea sólo cosa del modo Hint, porque si no PDZ perderá mucho caché. Otro de los elementos que hacía que esta fase resultase especialmente sencilla era el uso del entorno. Gran parte de los escenarios son interactivos y aunque en ocasiones sean poco lógicos algunos elementos, sí que es cierto que ayudan a dar más vida al juego, más animación y que el realismo no reste frenetismo a una escena.

Más detalles del multijugador

Esto era lo único jugable que habíamos visto hasta el momento, sin embargo es la primera vez que hemos participado.

Tenemos que decir que el control de Joanna Dark es muy sencillo y que se basa en la técnicoa de lso shooters a los que estamos acostumbrados en consola. Si a eso le añadimos unos escenarios alucinantes (el hielo te deja con la boca abierta) y una gran cantidad de armas (más de 25), nos encontramos con un deathmatch apasionante. Sólo un defecto. Nos mataban y podíamos matar desde posiciones de cobertura.

Esto quiere decir que puede que mucha gente se haga experta en manejar su punto de mira desde algún agujero oscuro... habrá que buscarle las vueltas a eso.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Controlar la naturaleza le dará a Kameo la posibilidad de superar a Thorn en esta batalla élfica entre el Bien y el Mal que remueve una historia de elfos, magia y hechizos.





Por Xboxfever

Es el juego que se ha abierto paso a través de tres generaciones de consolas hasta llegar a la que le correspondía. Todo empezó como un proyecto de Rare para Nintendo 64, fue entonces cuando Xbox contrató a los ingleses y les puso a trabajar a su servicio. Kameo se rediseñó y se hizo jugable para Xbox. No sólo nos lo mostraron en numerosas ocasiones, sino que se le puso hasta fecha de salida y lo llegamos a jugar en el X03 y hace dos E3, siempre para Xbox. Sin embargo el tiempo se echaba encima y podía quedar como un juego de relleno en el catálogo de Xbox o como una obra de arte en 360. Se eligió la segunda opción y en los últimos meses se ha trabajado mucho para que sea así.

El primer aspecto que nos ha llamado la atención es su aspecto visual. Es una mezcla de película de animación fantástica, con Mario, Zelda y hasta El Señor de los Anillos. La ingente cantidad de personajes en pantalla ha provocado que la imaginación de los desarrolladores se haya disparado... más bien disparatado. La mezcla es tremenda, pero funciona. Sobre todo por el uso de una serie de efectos de luz que confieren un ambiente mágico a todas las escenas, es una especie de brillo que no habíamos visto antes. Lo que más llama la atención, en cualquier caso en el aspecto visual del juego es que a pesar de haber grandes cantidades de personajes en pantalla y una acción muy constante, los escenarios son enormes y todo ocurre sin ralentizaciones ni ese parpadeo tan típico en otras consolas.

Luego está la mecánica del juego. Como siempre, Rare hace milagros con los controles y resume toda la acción en dos botones: los gatillos, que podremos combinar con los superiores. Por otra parte cada uno de los botones de colores representa a uno de los cuatro personajes que tendremos a nuestro cargo: Kameo, Armadillo, Chilla o Pummelweed. La mecánica del juego es sencilla y exige que se base todo en un control tan básico. En principio todo lo que tenemos delante es un plataformas que poco a poco se va complicando y que se combina con el beat´m up de una manera muy natural. Para poder llevar esto a cabo tenemos a esos cuatro personajes con habilidades particulares y propias. Cada situación tiene la posibilidad de ser superada de









De Nintendo 64 a GameCube y luego a Xbox... por último su salida está programada en 360 para el próximo 2 de diciembre y promete convertirse en uno de los grandes de la consola.

diversas formas, sin embargo están adaptadas para que se resuelvan con las habilidades de un personaje en concreto o la combinación de habilidades de varios personajes.

La sencillez del control no se riñe con la complejidad de algunos puzzles que se complican todavía más con la acción frenética de una serie de enemigos delante que no son nada tontos.

Tenemos muchas ganas de coger este título para exprimirlo al máximo y es que cada vez que hemos tenido ocasión de coger el mando de una consola y experimentar Kameo, ha sido distinta. Y esta última vez, en Ámsterdam, ha sido sencillamente la mejor.

El juego ha pasado a ser uno de los más deseados entre todos los críticos y, por extensión, entre el público que encontrará en Kameo la perfecta transición hacia la nueva generación.

Cuatro colores y hasta diez personajes

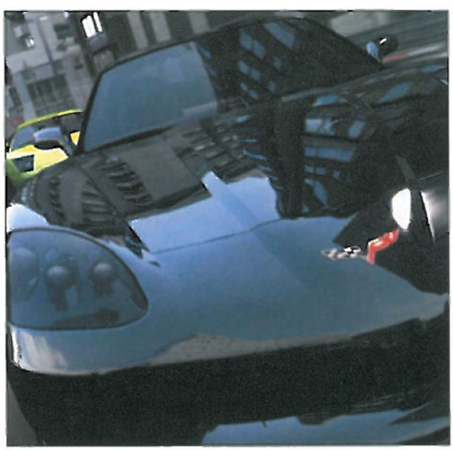
Aunque en cada momento sólo podremos tener a nuestro cargo a cuatro criaturas, Kameo tendrá a su disposición hasta 10 monstruos diferentes. Algunos de ellos son: Chilla, un gorila helado que golpea con fuerza y hace caer estalactitas; Pummelweed, una planta carnívora boxeadora; Major Ruin, un armadillo que usa su capacidad de enroscarse; Rubble, un conglomerado de rocas tremendamente resistente a impactos; Zero D, hombre de hielo que usa la nieve como arma; Deep Blue, un pulpo con propulsión a chorro, Ash, un dragón; Snare, otra planta carnívora, esta vez más grande; y por último dos criaturas de las que no sabemos el nombre pero que representan a un hormiga y a un bicho elástico con ventosas... nada más y nada menos.



PROJECT GOTHAM RACING 3

80.000 polígonos definen el exterior, una sensación de peso renovada nso cofiere más fiabilidad en la conducción... y hasta 30.000 usuarios pueden estar viendo nuestro progreso.









En una licencia ya sólida de Microsoft como es Project Gotham Racing se preveían pocos cambios, sin embargo Bizarre Creations se ha visto con la 360 y ha encontrado una plataforma increíble para poder desarrollar muchos de los sueños que todos hemos tenido con respecto a un juego de coches.

Lo primero, el aspecto. Si decimos que son 80.000 los polígonos que se han utilizado para recrear el coche entero puede parecer una auténtica barbaridad. Sin embargo si detallamos que 40.000 de ellos están dedicados al exterior del vehículo lo consideramos algo más ajustado. Lo que es una auténtica locura es dónde van los otros 40.000 polígonos. Nada más y nada menos que al interior del coche. Es el juego que más importancia ha dado a las cámaras interiores del coche de toda la historia. No sólo por lo detallado de su recreación, sino porque la sensación de conducción desde ahí dentro será tremenda con un sonido impresionante y por los constante temblores que se producen por motivos de las derrapadas, los baches de la calzada o las salidas de pista. La sensación de velocidad es increíble. Y cuando cogemos la cámara exterior también esto ha evolucionado ya que al sonido se le ha añadido un efecto de velocidad en la cámara que a algunos les ha llegado a marear.

Pero lo mejor de PGR3 no son todos estos cambios que ha sufrido su aspecto exterior, sino las cualidades que se han cuidado para que la conducción sea más pura. Lo primero que se ha retocado es la sensación de peso de los coches. Cada coche tiene un tacto distinto y para hacerte con él tendrás que practicar o ser un virtuoso. En cualquier caso es un toque de realidad a una serie que se había destacado por entregar una conducción muy "fantástica" al jugador. Esas derrapadas imposibles, esos giros de curva en frenada se han acabado. Ahora los coches se deslizan, necesitan velocidad para salir fuertes de una curva y la sensación de peso es la que hace que todo eso le llegue a las manos al jugador. Y si hablamos de cambios tendremos que tener en cuenta el fantástico sistema de edición de trazados en los mapas de la ciudad, determinando los checkpoints y el orden en el que queremos pasar por ellos, un modo de fotografía que podremos activar cuando pulsemos pausa en cualquier momento de la carrera y que luego podremos compartir con amigos, y las funcionalidades online. Para empezar un modo espectador que deja con la boca abierta a cualquiera. No se trata de que te quedes a ver una partida en la que has participado, sino que Gotham TV te permite unirte a una partida que se celebre entre los mejores edl mundo, por ejemplo con otros 29.999 usuarios.

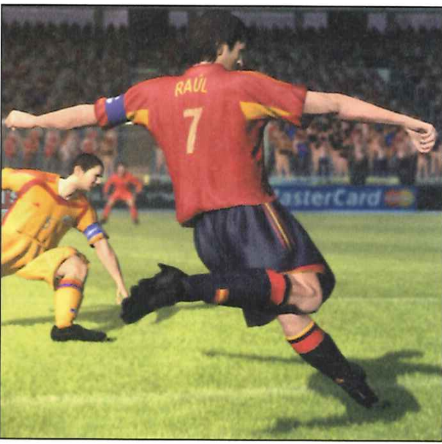
Un total de 30.000 usuarios se pueden unir a esta fiesta. Y es ampliable si Microsoft considera que es una herramienta útil. Por último está el renovado sistema de estadísticas que se fijará en los "buenos conductores" y no sólo en aquellos que acumulan más kudos, ya que la trampa estaba servida a base de hacer derrapes infinitos, aunque acabases último en la carrera.

Renovado, brillante en su aspecto, más completo y más orientado a jugadores metódicos. PGR 3 es una auténtica locura.

FIFA 06: CAMINO AL MUNDIAL

Es el primer juego exclusivo de Electronic Arts para 360 y es un juego de fútbol... ¿estará cambiando algo en la cabeza de los creadores de la máquina más potente del mercado?









Para ser un juego desarrollado en seis meses, tenemos que reconocer que el nivel alcanzado es impresionante. Si nos remitimos a lo que vemos, cada jugador ha sido hecho individualmente y sin seguir patrones. Prueba de ello es la gran contratación de artistas gráficos para el desarrollo del título, tal y como nos contaron responsables de Electronic Arts.

Tendríamos que decir que sigue la misma estela por la que camina el FIFA 06 de Xbox, sin embargo ya hemos encontrado diferencias. Es cierto que conserva el sistema de control implementado en el último FIFA y que irremediablemente evoca a títulos de tierras niponas, tipo Pro Evolution Soccer, por decir algo. Sin embargo la movilidad no es la misma. Otra vez el vicio de los equipos de desarrollo de FIFA ha salido a la luz. La posibilidad de hacer que un jugador controle, acaricie, amase y proteja el balón gracias a la potencia de la máquina que permite muchas más animaciones sin que el framerate se resienta y todo ese rollo técnico ha dejado tirada a la jugabilidad. El hecho es que todo ese detalle técnico hace que el juego sea más lento, más recargado, diríamos que más barroco, mientras que la última edición de FIFA, el 06, apuntaba hacia una forma de juego más dinámica, casi diría que más eléctrica que aquí ha vuelto a desaparecer.

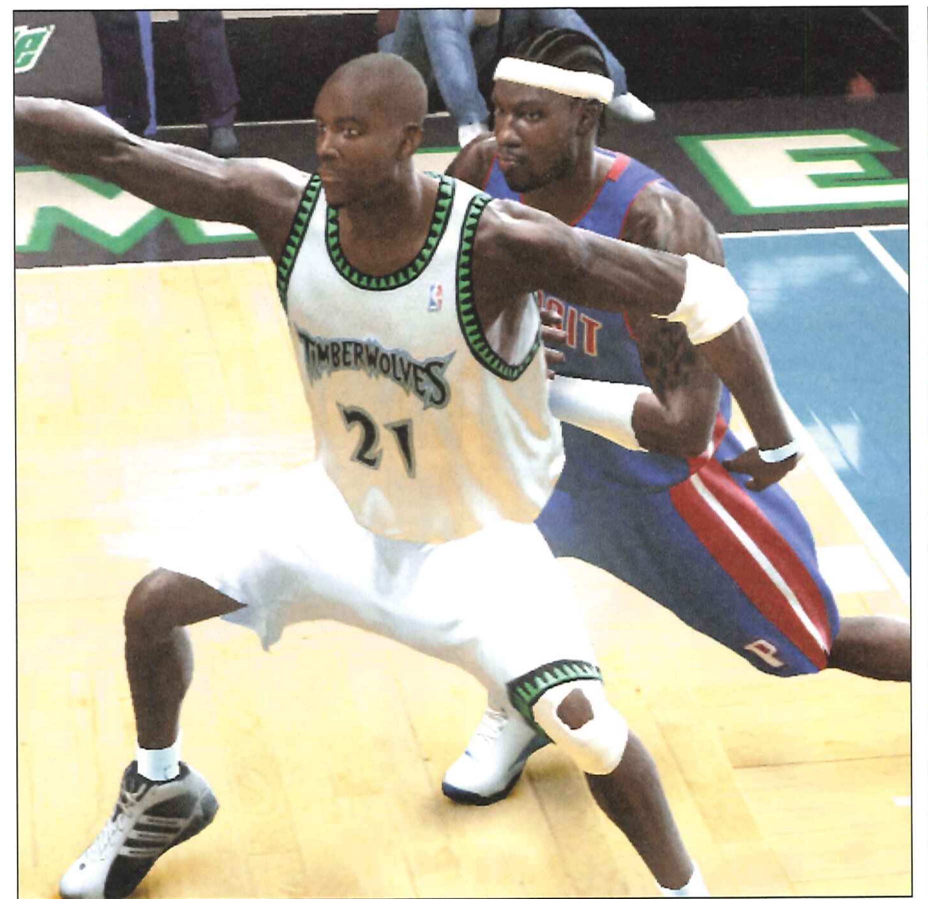
Este problema tiene ciertas soluciones de urgencia como son la posibilidad de aumentar la velocidad del partido y escoger a equipos con jugadores rápidos. Si te tocan equipos de jugadores muy técnicos y lentos, todo será toque y toque. En el aspecto gráfico, ya hemos dicho, impresionante. No sólo los jugadores y los campos (hasta el césped les ha quedado bonito esta vez) que recrean los estadios reales más importantes, sino por la física del balón que responde con gran realismo ante cualquier situación.

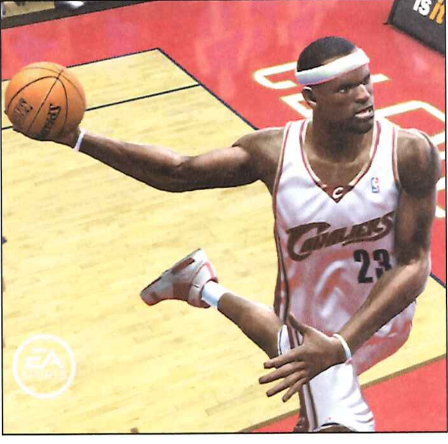
En el apartado de la jugabilidad ya hemos comentado los problemas de velocidad, sin embargo existen otros muchos elementos que loasen tremendamente dinámico como son los cambios de estrategia en tiempo real y las órdenes del capitán.

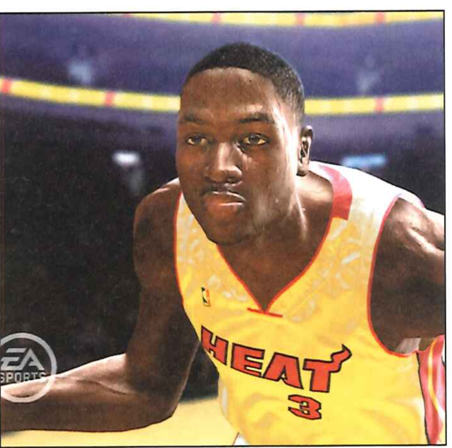
Como en las últimas ocasiones de FIFA en Xbox, la gran baza de este juego es su apartado online y que Microsoft ha conseguido que Xbox y 360 sean las consolas oficiales del mundial de Alemania. La promoción será mucho mayor gracias al acuerdo con Adidas para incorporar kioscos de 360 en sus tiendas de todo el mundo, pero si algo hace que FIFA 06: Camino al Mundial sea importante es que se ha convertido en el primer juego exclusivo que Electronic Arts hace para Microsoft y el primero para 360, por supuesto.

NBA LIVE 06

Las perfectas caras de los jugadores y el sonido ensordecedor de las canchas se contrarrestan con cámaras de ángulos imposibles y movimientos extraños en la cancha.







Existe muy poco terreno para que la jugabilidad dentro de los juegos de baloncesto evolucionen. O al menos eso es lo que nos parece ya que desde hace muchos años los juegos sólo son más bonitos, pero no incluyen nada nuevo. Bueno, eso no es del todo cierto, las grandes innovaciones siempre vienen del lado de los tiros libres y las múltiples combinaciones posibles para hacer cada vez más difícil que meter la pelotita en el aro desde la línea de tiros libres sea algo fácil o al menos asequible.

Lo que sí evoluciona es el apartado gráfico y en NBA Live 06 se ha dado un gran salto de calidad. Los artistas se han podido explayar con total libertad porque la máuina lo permitía, el único problema que hemos visto es que al menos de momento la sincronización de labios era inexistente o a los jugadores les han dicho eso de "en boca cerrada no entran moscas". Por lo demás la recreación de los mismo es impresionante tanto en las escenas cinemáticas y las repeticiones que resultan todavía más impactantes con gotas de sudor que caen por la frente, músculos que se contraen y camisetas que se arrugan, como en la partida con los jugadores en movimiento que llegan a parecer en ocasiones parte de una retransmisión televisiva. La mecánica del juego sigue siendo muy similar al del último NBA Live 06 de Xbox y los controles son idénticos, sólo que los botones superiores del mando incorporan posibilidades para la hora de elaborar estrategias de equipo, mover a uno u otro jugador y tener a todos bien controlados. Todo ocurre con total normalidad, hasta algunos movimientos extraños en ciertos jugadores, pero lo clásico. Por lo demás el aspecto de la pista y el sonido ambiente han sido dos de los detalles que más acapararon nuestra atención en todo momento ya que hicieron que nos metiésemos de lleno en el partido. Lo novedoso de NBA Live 06 es el sistema de menús o el inexistente sistema de menús. Todo es una pista de baloncesto y una canasta y a medida que nos movamos tendremos acceso a diferentes opciones, o simplemente podremos emplear el resto de nuestro tiempo libre jugueteando con una pelota en una canasta como si estuviéramos en la cancha del colegio... y sin amigos.

El acceso a Xbox Live y sus opciones se consigue desde la hotkey (el botón central) del mando de la 360. Una de las opciones con las que no estuvimos muy contentos fue con la de elección de cámaras. Al principio ninguna se adaptaba a nuestro gusto y luego encontramos algunas que sencillamente resultaban un tanto absurdas por incómodas para el jugador, aunque eso sí, muy artísticas... será para las repeticiones.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Carreras, persecuciones con la policía y coches que son perfectamente modificables... la saga vuelve al origen y se queda con la mejor herencia del reciente Underground.







Parece que después del periodo en el que Need for Speed ha sido sinónimo de tuning, la saga vuelve a sus orígenes en los que las persecuciones entre coches que compiten en la calle y policías que pasan por allí es el corazón del argumento. Sin embargo, por lo que pudimos ver y jugar en el X05, los policías tampoco se muestran demasiado agresivos en ningún momento. Sí, nos persiguen, llegan a alcanzarnos y hasta se ponen a golpear nuestra carrocería provocando que lleguemos a desconcertarnos, sin embargo no es difícil despistarlos. Para controlar la situación de la policía, NFS Most Wanted provee a nuestro coche de una barra que se va llenando a medida que vamos despistando a la policía. De esta manera sabremos si estamos en su punto de mira o no.

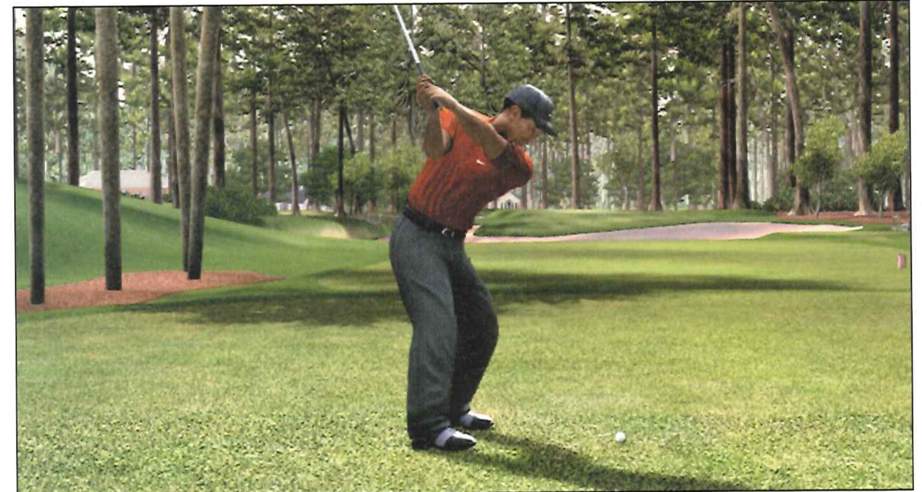
La manejabilidad del vehículo es bastante suave y responde a un patrón clásico de la conducción arcade. Las estridencias son mínimas y lo único diferente son un botón de propulsión que se irá cargando al estilo BurnOut y un segundo botón que tendremos más dificultades para su recarga que activa un sistema de cámara lenta y que está diseñado originalmente para esquivar algunos de los golpes que podemos darnos cuando vamos a toda velocidad en una persecución y vienen vehículos de frente.

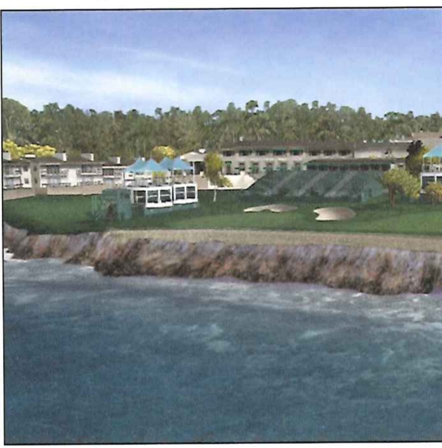
En el aspecto del juego, destacaremos que se parece cada vez más a la serie BurnOut y que eso a nosotros nos gusta, aunque hay defensores de la antigua estética de Need For Speed. Sin embargo sí que podemos decir que la sensación de velocidad sobre el asfalto no es tan tremenda cuando no hay vehículos que nos persigan o no utilizamos ls propulsión. Si al menos el sonido ayudase, pero los juegos de NFS nunca se han caracterizado por ofrecer una extensa gama de detalles adicionales a la propia jugabilidad del título. Lo que sí nos gusta es el modelado de los coches. Ha quedado de lujo y aunque los efectos de los golpes se reducen a un cristal que se rompe al colisionar, la estética de coches relucientes le da un toque de clase a un juego que por otra parte ve como la tasa de refresco cae sin poder evitarlo demasiado a menudo. En el apartado sonoro sí que podemos hablar con seguridad de una banda sonora de renombre con grupos de muchos estilos y de la talla de The Prodigy o Juvenile.

Parece que algo de NFS Underground queda y es que en la zona del garaje podremos ir modificando los vehículos originales con piezas nuevas que le den ese punto de personalización que tan famosa hizo la saga de los dos últimos años.

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Carreras, persecuciones con la policía y coches que son perfectamente modificables... la saga vuelve al origen y se queda con la mejor herencia del reciente Underground.







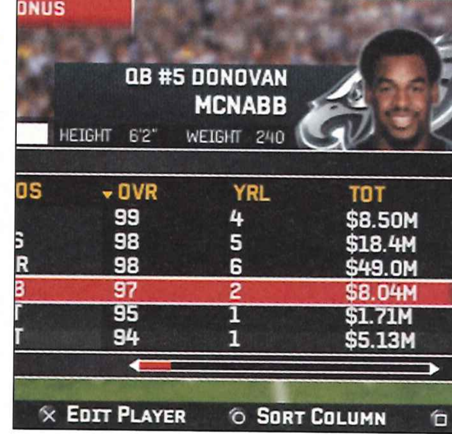


Qué es una plataforma de juegos sin un título de golf? Todo el mundo juega al golf en PSP y como no, el lanzamiento de 360 tenía que traer al golfista más importante de su lado: Tiger Woods PGA Tour 06. El juego ya está para las otras consolas, Xbox, PS2,... pero nada que ver con este, al menos en el aspecto de los gráficos. Es cierto que hemos echado en falta algunos modos de juego que existen en la versión de Xbox, sin embargo todo queda compensado con un acabado gráfico espectacular. Para empezar la iluminación de los personajes es de cine. Las luces y las sombras cuentan con una importancia que no se había visto antes. Pero si hablamos de gráficos tenemos que hablar definitivamente de los campos. El detalle llega hasta el extremo y en ocasiones resulta enfermizo. Lo es cuando nos damos cuenta de que hay zonas en las que la hierba está definida brizna a brizna o que el sistema de edición de personajes permite detalles imposibles. En lo que decíamos de los campos de golf tiene mucho sentido el realismo. Al fin y al cabo el golf es un deporte de precisión y el hecho de contar con campos que resulten exactamente una representación fiel, nos permite estudiar los golpes con más detalle. Algo impresionante es cuando nos encontramos con golpes dentro del green y hasta las guías dinámicas llegan a sobrar porque el propio terreno habla por sí mismo. Este ultra-realismo se ha trasladado también al editor de personajes que nos deja trabajar en las caras con bastante exactitud, lo cual seguro que nos quita muchas horas de sueño hasta retocar perfectamente a nuestro jefe, nuestra hermana o a nosotros mismos... ¿alguien no se ha hecho a sí mismo alguna vez? Para finalizar debemos comentar que la jugabilidad queda totalmente asegurada con un control que incorpora, o mantiene de la edición pasada, la posibilidad de dar diferentes tipos de efectos a la bola balanceando el stick derecho, mientras que con el izquierdo golpeamos la bola. Aunque también podemos imprimir efectos a la bola con la presión de un botón mientras ésta vuela. Y con el uso de la cámara que nos ofrece el golpe ideal seguimos controlando la situación para poder hacer buenos golpes. Con una modalidad de juego Carrera que nos lleva desde la Academia hasta los grandes a medida que avanzamos en el ranking un modo con Xbox Live que nos permite enfrentarnos con amigos, el juego no exige más de la 360 que lo que ya aporta en el apartado visual, que es exageradamente detallista... y eso se ve hasta en el tono de la piel de los jugadores.

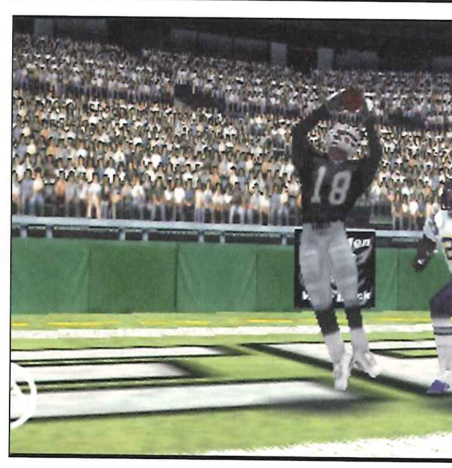
MADDEN NFL

Carreras, persecuciones con la policía y coches que son perfectamente modificables... la saga vuelve al origen y se queda con la mejor herencia del reciente Underground.









Definitivamente los juegos de fútbol americano no son la predilección de los europeos. Se volvió a demostrar en el X05 en el que los kioscos de Madden NFL 06 estuvieron prácticamente vacíos. Nosotros nos acercamos, sin mucha intención de jugar y tuvimos oportunidad de escuchar a un representante de EA explicando algunos de los aspectos más interesantes del juego.

Lo que más nos llamó la atención es la enorme cantidad de posibilidades que se le dan al jugador para escoger una jugada. En el fútbol americano toda la acción está muy estudiada y tiene un periodo de reflexión detrás. En Madden lo que tenemos que hacer es elegir una de las opciones que han puesto a nuestra disposición: jugada tipo, una jugada de las clásicas sin ninguna personalización ni nada propio; pregunta al entrenador, el entrenador es el que sugiere una jugada para esa situación determinada; jugador clave, nuestro quarterback es el que decide que tipo de jugada entre las que tiene en su haber; cinco últimas jugadas, la opción de recuperar una de las últimas cinco empleadas o la forma de saber si te estás repitiendo y el contrario puede atajarte con facilidad.

Una vez tengas elegida la jugada deberás pasar a la acción y aquí si influirán los controles que en realidad no han sufrido demasiados cambios respecto a los del último Madden. Al decir verdad las modificaciones afectan al colorido de las señalizaciones y a las cámaras ya que en esta ocasión la cámara por defecto del quarterback no es la predefinida, aunque podremos seguir usándola. El pase con precisión sigue siendo el arma más importante cuando el reloj está corriendo y básicamente encontramos que el juego es muy similar al anterior en la acción.

Del mismo modo podemos decir que en los gráficos, Madden 06 para 360 supone un auténtico escalón superado, sobre todo en el modelado de los personajes y de los estadios.

Las diferentes cámaras proporcionadas en esta edición del juego permiten seguir con más detalle a los jugadores y podemos ver que las recreaciones de sus caras han sido sencillamente impresionantes, por su parte los estadios tienen un detalle que nunca antes habían alcanzado y todo eso está ambientado con la multitud animando y en lugar de los clásicos comentarios, tendrá mucho más protagonismo la voz del jugador dentro del campo. Sobre todo de los quarterbacks, 18 de los cuales han prestado su voz real para el juego. No ocurre lo mismo con los jefes de líneas defensivas que no se han mostrado tan cómodos con la propuesta de Madden.

GEARS OF WAR







Es el juego de la 360. Todo el mundo lo quiere jugar y nadie lo ha podido tener entre sus manos, porque en este X05 también lo manejaron los de Epic en las breves demos que se hicieron. Ya sabíamos que estábamos ante un shooter con toques de survival horror, pero en esta ocasión la demo nos ha hecho ver que el apartado dedicado al terror es mucho más importante de lo que se preveía. Las situaciones de tensión en las que parece que no ocurre nada y están ocurriendo muchas cosas hacen que el juego adquiera una ambientación terrorífica que sencillamente amamos desde el mismo momento en que lo vimos. Para crear ese ambiente se han tomado algunos de los ingredientes clave: noche, oscuridad, lluvia, un bosque, criaturas que se mueven en las sombras y que parecen más cercanas al mundo animal que a los alienígenas humanoides que pudimos ver en la demo del E3 y que no se cortaban para disparar. En esta ocasión todo va más despacio.

También hemos visto que la intercalación de escenas de animación va a ser sin ningún tipo de previsión y de una forma tan integrada en el juego que no creemos que vayan a perjudicar a la jugabilidad, más aún cuando parece seguro que el juego podrá hacerse de un tirón, sin episodios, ni capítulos, sino con esa voz que nos entra por un transmisor y que nos va dando órdenes sobre lo que tenemos que hacer en la siguiente misión.

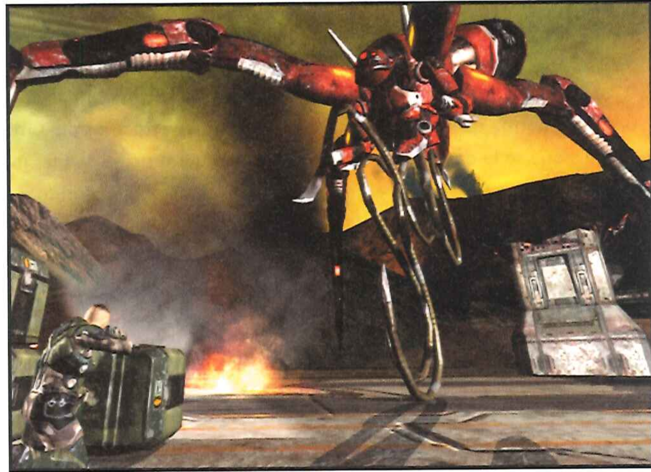
Gears of War va cogiendo forma y va definiéndose como el juego más esperado del próximo año, porque lo que es seguro es que su lanzamiento está previsto para algún momento en el 2006, esperemos que pronto antes que tarde.

QUAKE IV



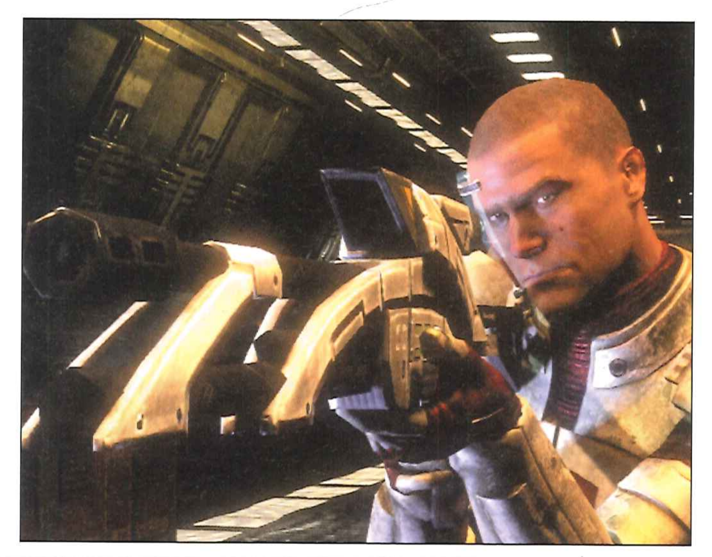
No parece que hayan pasado ya ocho años desde que aquellos asquerosos alienígenas llamados Strogg nos complicaran la vida en Quake II. Casi una década después vuelven con un aspecto muy mejorado a intentar pararnos los pies, pero vamos a quitárnoslos del medio a base de rifle, granada y lanzamisiles como ya hicimos entonces. Eso es lo primero que nos llama la atención en Quake IV, que las armas a nuestro alcance son casi las mismas que entonces, pero también que toda la mecánica es muy similar a la de otros shooters en primera persona. Si no fuese por su brillante apartado gráfico y su glorioso pasado, Quake IV entra dentro de los juegos típicos en los que no hay que aprender nada nuevo, sólo enfrentarnos al reto de nuevos personajes y nuevas pantallas. El control sigue como siempre, sólo que adaptado a la 360, con disparo en el gatillo derecho y cambio de arma en el izquierdo, además de la opción de usar la linterna y disparar al mismo tiempo, porque es algo que se puede hacer a la vez. Lo que pudimos ver en el X05 remitía a una misión en tierra con el resto del escuadrón, recordemos que nos acompañarán un ingeniero, un médico y una auténtica máquina de matar. Las situaciones no sólo tienen la muerte como objetivo, sino cumplir una serie de objetivos. Además también contaremos con misiones en las que iremos a bordo de un vehículo, aunque sólo hemos visto un tanque de momento. La primera impresión es que es un poco más de lo mismo, eso sí, con una calidad que no habíamos visto nunca antes. Por primera vez la versión de consola, 360, será más bonita que la de PC, la calidad la misma, la paleta de colores mucho más cuidada.





MASS EFFECT





Bioware hizo la presentación oficial de su nuevo RPG en el X05 de Ámsterdam. Siguiendo la estela del glorioso Caballeros de la Antigua República, Mass Effect pretende convertirse en una trilogía galáctica en la que la conquista del universo esté en el epicentro de la aventura.Nos trasladamos al siglo 23 y tenemos en cuenta que los avances en el conocimiento humano permiten la exploración del sistema solar, lo cual nos hace conocer una gran cantidad de civilizaciones. Este mismo motivo nos meterá de lleno en la lucha declara entre la vida orgánica y artificial dentro de este ecosistema. Aunque en todo momento el jugador va a encontrarse con muchos elementos (los mejores) de Star Wars: KOTOR, se han introducido elementos en los combates que vienen directamente de géneros muy diferentes como los shooters de escuadrones de operaciones. Sin embargo, el resto del combate será muy similar al de KOTOR.

El aspecto de los personajes, la profundidad de la caracterización de los mismos, las voces y las grandes cantidades de líneas de texto disponibles marcarán la enorme profundidad que pretende ofrecer Mass Effect.

PETER JACKSON´S KING KONG



Ya ha desaparecido esa sensación de mareo provocada por el trailer que vimos en el E3. Sin embargo aparece ahora la claustrofobia. La jungla creada por la gene de Ubisoft para situar la aventura de King Kong es tremendamente densa, húmeda, absorbente,... tiene esa serie de elementos que nos atrapan dentro de ella y nos dejan muy poca opción para la huida. Lo malo de esto es que los caminos suelen estar bastante bien marcados, pero lo bueno es que el uso de la luz que se cuela entre las ramas de los árboles se convierte en un espectáculo a observar. Una aventura que nos ha parecido lenta cuando no ocurre nada, cuando todo es explorar y descubrir el camino y demasiado frenética cuando aparecen las criaturas monstruosas con esas bocas llenas de dientes. Casi no tenemos tiempo de reacción y aunque es un shooter en primera persona bastante bien ajustado en cuanto al control, parece que los reptiles de la misteriosa isla se mueven demasiado rápido. Definitivamente tenemos muchas ganas de coger la aventura desde el principio y desgranarla poco a poco y no en tan pocas dosis como en este X05 que ni siquiera nos permitió ver la "película" desde el lado del simio.



CALL OF DUTY 2





Otro de los que no se sabe con seguridad pero que es probable que esté el día que aparezca la consola en la calle es el shooter en primera persona basado en la Segunda Guerra Mundial, Call of Duty 2, de Activision. Nada nuevo con respecto a la primera entrega del título que apareció en PC y también en Xbox, sólo algunos detalles en la jugabilidad. Todo sigue como siempre. En primer lugar se sigue respetando con legitimidad la vestimenta, las armas y los escenarios con ese toque realista que se ha sabido dar al proyecto desde el primer día. A eso se le ha unido el sistema de salud que no consiste en una barra ni nada parecido, sino en algo más real. Si somos atacados nuestra pantalla se pondrá roja en los bordes y si recibimos un balazo o dos más moriremos. Sin embargo si mientras nuestra respiración se acelera, somos capaces de encontrar alguna zona de cobertura para refugiarnos, nuestro estado de salud se repondrá. Es cuestión de segundos pero es vital. Call of Duty 2 sigue con el sistema de misiones perfectamente guiadas que impide que nos perdamos en la exploración.

MOTO GP 2006 URT

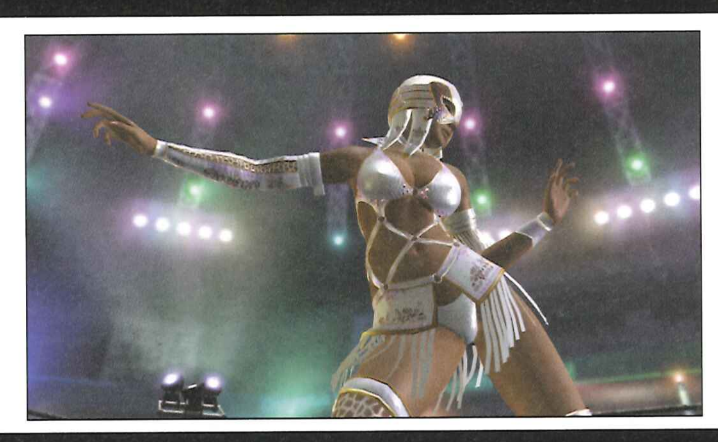




Los que ya han anunciado que estarán en 360 son la gente de Climax y THQ con su franquicia más gloriosa en Xbox, Moto GP 2006. Los elementos básicos del juego están claros, sin embargo se asegura que habrá novedades en cuanto al uso de la alta definición para los gráficos, la introducción de más motos en pantalla, el retoque en muchos de los circuitos creando ambientes todavía más reales de los que ya se tenían y, sobre todo, introduciendo más posibilidades de juego vía Xbox Live al conseguir que hasta 20 jugadores puedan estar participando simultáneamente de la misma carrera. En los trailers que ya hemos tenido ocasión de ver sólo se da alas a una esperanza de más sensación de velocidad, adelantamientos más extremos, más motoristas en pantalla y que el hecho de que sea el juego oficial hará que todos los pilotos aparecerán en el juego.

DEAD OR ALIVE 4





Hablar de mamporros y de Microsoft se ha convertido en hablar de Dead or Alive. En Ámsterdam tuvimos ocasión de practicar un poco con el DOA4 y tenemos que reconocer que la gente de Tecmo se supera en el apartado visual cada vez más. Claro, cogimos chicas para ver ese movimiento de... melena y tenemos que asegurar que el pelo, y otras parte de la anatomía de las señoritas ha evolucionado de una forma notable. El uso de la iluminación cada vez es más profundo y ofrece una sensación gratificante de estar luchando dentro de ambientes amplios y dinámicos. Lo que sí que ha variado un poquito es la velocidad del juego que ahora es mucho más rápida y agresiva. Nuestras peleas durarán menos, seguro y creemos que es un buen dato ya que las opciones online nos van a enfrentar siempre a luchadores de gran velocidad y poco compasivos.

FINAL FANTASY XI

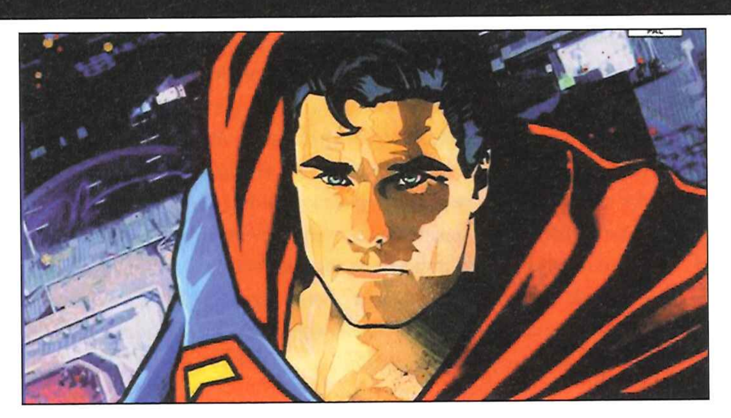




El juego ya está en la calle tanto para PC, como para PS2, pero tenía que salir para la plataforma de Microsoft. Lo genial del título es que la versión online nos hará participar con gente que juega en otras plataformas y eso a nosotros nos encanta. Y un detalle que hace que sea posible que los usuarios de 360 que nunca hayan jugado a Final Fantasy se pongan manos a la obra con el juego es que se permite tanto el control mediante un teclado (del cual todavía no tenemos mucha noticias), así como a través del mando de la 360, que será a buen seguro mucho más sencillo para los casual gamers. De momento lo único diferente que hemos podido comprobar en la versión de 360 es una mejora en el aspecto gráfico, pero tampoco demasiado significante con respecto a la versión de PC.

SUPERMAN RETURN: THE VIDEOGAME





Salvar una licencia de Superman no debe ser fácil porque ya han sido varios los fracasos de compañías que han intentado desarrollar un juego sobre el héroe de cómic sin mucho acierto. Electronic Arts se arriesga sabiendo que venderán el juego sí o sí gracias a la película que se estrenará en el próximo verano. Lo bueno es que por lo visto en el X05, el juego parece que va a cumplir las expectativas del público. Pro fin un Superman que es poco vulnerable, tiene superpoderes y puntos débiles como la kriptonita. Además del modelado del personaje, que estaba en un estado muy primitivo, lo que sí parece estar bastante evolucionada es la ciudad de Metropolis, completamente abierta para Superman y de unos 120 kilómetros cuadrados, lo cual ofrecerá muchas posibilidades para el desarrollo de la historia. Esperaremos a más noticias desde EA para contároslas.

NINETY NINE NIGTHS





Aunque de momento sólo se ha asegurado su lanzamiento en Japón, el hecho de haberlo podido probar en el X05 nos hizo presumir que al final lo tendremos entre nosotros con el lanzamiento de la consola o muy poco después. Las comparaciones con Dynasty Warriors y Kingdom Under Fire son inevitables y al decir verdad muchos de los movimientos y sobre todo el sencillísimo sistema de control no hace sino plasmar que ese parecido es real. Pero cuando a base de golpes y esferas rojas conseguimos llenar el medidor de súper-ataque, todo cambia. Entramos en una dinámica de tiempo bala que nos permite acabar con decenas de enemigos que nos permiten rellenar un segundo medidor y lanzamos el mega-ataque que acaba con cientos de enemigos... y es que hemos visto en pantallas hordas de enemigos contadas por miles. El framerate se resiente en ocasiones, pero es algo que podemos asumir para conservar el espectáculo.

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

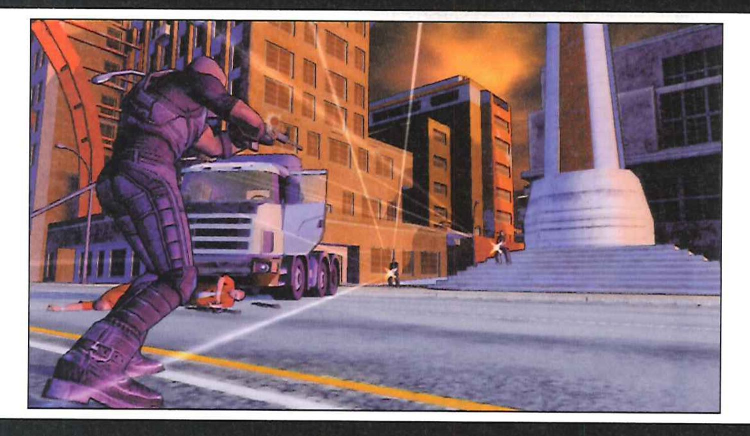




Un mundo inmenso e interactivo, infinitas posibilidades a nuestro alcance, libertad sin límites y un apartado técnico increíble suponen la carta de presentación perfecta para la nueva entrega de la saga de RPGs creada por Bethesda hace ya unos cuantos años. Para esta cuarta entrega el estudio se está esforzando al máximo con el fin de demostrar que no está todo dicho en cuanto a juegos de rol. Quizás el formato sea parecido a anteriores entregas, sobre todo por el mundo en el que está ambientado, pero todo es mucho más profundo, desde la propia trama del juego hasta el desarrollo de los combates. Sigue siendo un actionRPG que se controla desde una vista en primera persona, pero su carisma será capaz de cautivar a todos los aficionados al género y más teniendo en cuenta que se trata del primero para la nueva y recién estrenada consola de Microsoft.

CRACKDOWN

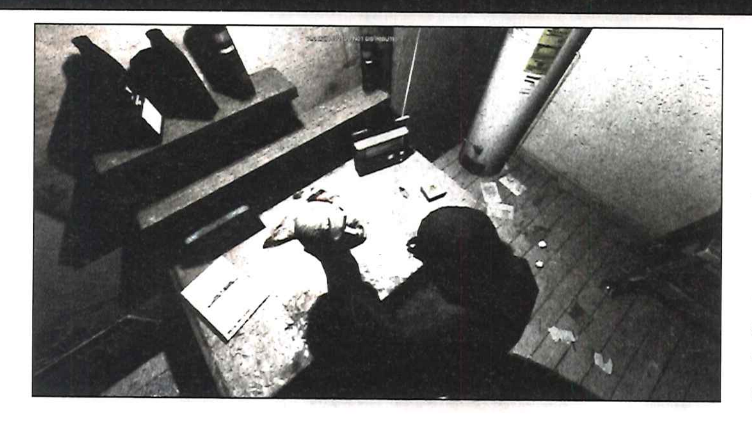




Este es de los que se presentaron en el X05. De los creadores de Lemmings, Crackdown viene a ser un GTA pero con cel-shading y mucho más exagerado. Exagerado porque nuestro protagonista tiene una serie de cualidades físicas portentosas, como el salto (podrá trepar edificios), la carrera (casi como vehículos) y unas cuantas armas muy, pero que muy potentes. Los vehículos es otro de los elementos clave del juego, a medida que vayamos personalizando a nuestro personaje (más fuerte, más hábil, más preciso en el tiro,...), registrará unas características que cuando se meta en un vehículo oficial de la Agencia, el vehículo adaptará y se transformará en un coche a su medida. Curioso, sólo curioso.Sin mucho orden en las misiones, nuestra misión es limpiar las calles del crimen organizado... y para ello iremos bien armados.

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS





Es uno de esos juegos que muchos de vosotros sólo jugaréis de noche y cuando esté bien oscuro. La estética de Condemned es de lo más tétrico que hemos visto para 360 y el hecho de estar planteado como una historia con personajes bastante realistas nos hará pasar mucho más miedo. Nuestras dotes como forenses desde la perspectiva en primera persona que plantea el juego será la mejor arma, sin embargo no dejaremos de lado la posibilidad de utilizar elementos más contundentes para quitarnos del medio a las decenas de pesados enemigos que aparecerán en pantalla por sorpresa y asustándonos, a buen seguro. Un aspecto muy prometedor y un sonido que crea una de las ambientaciones más tétricas de los juegos de los últimos tiempos. El juego de Sega promete convertirse en una joya del terror para 360.

ALONE IN DARK



Fue uno de los anuncios "gordos" del X05. Después de haber sido anunciado su desarrollo para PS3, se esperaba la noticia, pero aún así les supo bien sobre todo a los amantes de los survival horror que en 360 alcanzarán su versión más terrorífica por lo que se pudo ver en el trailer de presentación. Atari confirmo que los franceses de Eden Software son los encargados de desarrollar esta maravilla del miedo.

SPINTER CELL 4



Todo es misterio en torno a la cuarta entrega del título de Microsoft. Un simple trailer nos presentó a un protagonista mucho más joven que el Fisher habitual. ¿Él de joven? ¿Un compañero coge el relevo? Una misteriosa nota encima de la cama del hotel nos llevaba hasta la web www.bewaresamfisher.com en la que se nos hace ver que el espía está desaparecido. Si los gráficos respetan lo que se vio en el video, será un escándalo.

TOMB RAIDER: LEGEND



Más sexy, más realista y un poco más cerca de Indiana Jones que nunca. El trailer de presentación del Tomb Raider para 360 nos anticipa que estaremos ante un cambio muy radical en el futuro de Lara Croft. Las versiones para Xbox y para la nueva consola de Microsoft se lanzarán simultáneamente durante la primavera de 2006, por lo que aún es pronto para hablar de jugabilidad. Eso sí, antiguallas habrá de por medio.

TOO HUMAN



Novedad del X05 de la que no nos hemos traído un excelente sabor de boca. Quizá la temática presentada de la lucha entre dioses y humanos o la estética futurística fueron los desencadenantes para que su acción de peleas masivas con grandes combinaciones de golpes y utilizaciones de armas como un sable láser se convirtiese en algo demasiado visto. Silicon Knights son los creadores de este videojuego.

TOP SPIN 2



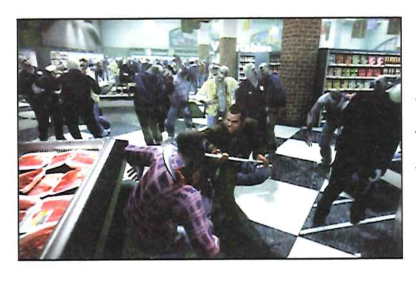
Más Top Spin en un campo más grande. Básicamente se podría resumir así. Sin embargo hay muchos matices que merece la pena resaltar. En primer lugar el acierto en la modificación de algunas cámaras de la primera parte del juego, la ampliación de la visión del jugador y la introducción de un sistema de luces y sombras que todavía da mayor realismo a los jugadores, que en 360 son sencillamente geniales.

FULL AUTO



Ya lo habíamos visto y nos volvimos de Ámsterdam con la misma sensación de estrés al jugar a este título. Tenemos que conducir y disparar al mismo tiempo, eso sí, si metemos la pata tenemos la opción de rebobinar y darnos otra oportunidad a nosotros mismos. Full Auto ofrece esa conducción arcade que tanta gente adora y que en 360 además está decorada con unos preciosos gráficos llenos de luces, explosiones y cosas que se destruyen.

DEAD RISING



Ya se había presentado en el Tokio Game Show, pero no tuvimos oportunidad de jugarlo hasta el X05. El juego de Capcom nos mete en la piel de un fotógrafo encerrado junto con otras personas en un centro comercial. Lo bueno está fuera, cientos de zombies atacan el centro comercial y tendremos que enfrentarnos a ellos mientras algunos de nuestros compañeros tratan de escapar o esconderse. Sangre fresca y mucho humor gore.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGTHER



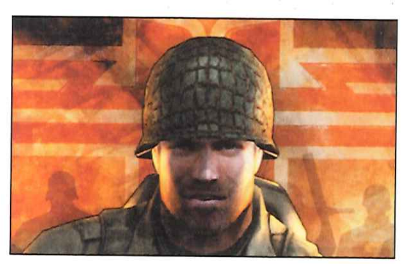
Una pena que aquel trailer que nos dejó con la babilla colgando por sus gráficos no fuese parte de lo que hemos visto en la versión jugable. Gráficamente el juego es más pobre de lo esperado, que era mucho. Sin embargo en el apartado de la jugabilidad el título amplía las posibilidades de los títulos anteriores con un armamento futurista mucho más completo y unos escenarios con más posibilidades.

SAINT´S ROW



Si algo llama la atención de este título es lo crudo de su argumento. Sin ningún remilgo, prostitutas, atracadores y bates de béisbol toman la ciudad a través de nuestro personaje (personalizado con el editor de protagonista). Con un sistema de conducción mejorado desde lo que vimos en el E3 y un aspecto que parece que va tomando forma, Saint´s Row no deja de sorprender en las misiones que nos son encomendadas.

CASTLE WOLFSTEIN



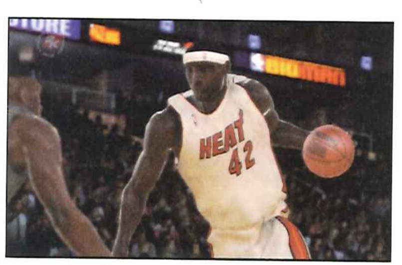
Parece que un nuevo título se unirá a la saga que lleva parada desde 2003. Los creadores de Quake y Doom anunciaron en el X05 el desarrollo de un nuevo shooter en primera persona basado en la serie y que tendrá lugar durante la Segunda Guerra Mundial, con unos experimentos de los nazis como ambientación para la trama. Poco más se pudo ver del título, sólo un pequeño aperitivo con un trailer.

RIDGE RACER 6



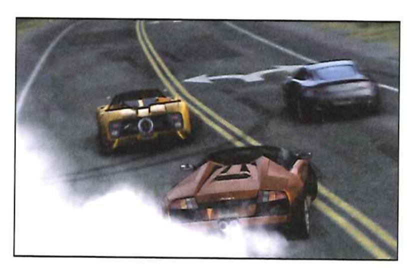
Sólo tuvimos ocasión de probar un circuito del que será uno de los títulos de conducción arcade con más adeptos en la 360, pero fue suficiente para enamorarnos de una forma de conducción que nos hace sentir dentro de un coche teledirigido, más que en un vehículo de verdad. Las propulsiones son imposibles, los túneles, las curvas y los paisajes. Una pasada de conducción con una sensación de velocidad a la que estamos poco acostumbrados.

NBA 2K6



No sé si será porque me gusta llevar la contraria, pero al contrario que otros compañeros de prensa, a mi los gráficos de NBA 2K6 no me parecieron nada el otro jueves. Así como la jugabilidad del título de 2KGames es innegable, el aspecto gráfico lleno de luces, cosas brillantes y jugadores que parecían de plástico se me hicieron un poco artificiales.

TEST DRIVE UNLIMITED



Es todo cuestión de dinero. La última vez que os hablamos de TEst Drive Unlimited os contamos que sus sistema de conducción realista era de lo más destacable de la 360. Pero su sistema de juego es también remarcable. Podemos pasarnos el día conduciendo por ahí o ganar pruebas (carreras, recoger personas, etc.) y con ellas dinero como para comprar... no sólo partes de coches o coches enteros, sino casas. Sí, casas que permitan aparcar todos nuestros coches.

AMPED 3



La verdad es que lo tuvimos entre las manos y tampoco originó en nosotros una exaltación más especial de lo habitual. Amped 3 será un buen juego de 360, un juego necesario para este invierno y poco más. En cualquier caso, eran destacables las mejoras en los gráficos respecto a Amped 2, sobre todo en lo que se refiere a la profundidad de los trazados y las pistas, mucho más amplias y con más posibilidades de juego.

THE OUTFIT



La Segunda Guerra Mundial también se puede jugar desde una perspectiva lejana a lo histórico. Es lo que sugiere The Outfit con este juego de acción, destrucción y fuegos artificiales en el que tendremos a tres personajes a nuestro cargo para solucionar las 12 misiones en que se divide el juego. El aspecto visual del título está muy influenciado por las iluminaciones y los reflejos, aprovechando las cualidades de la 360.

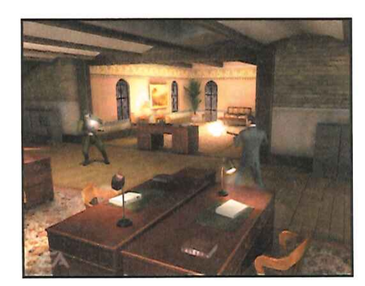
TIMESHIFT

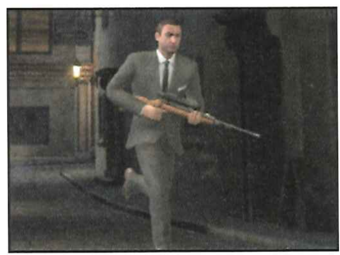


Tuvimos oportunidad de ver otra vez el trailer de TimeShift durante la conferencia del X05 y tenemos que reconocer que nos encanta la estética que se plantea en el juego. Nos hemos quedado con las ganas de saber si el control del juego incluirá alguna novedad o respetará al máximo lo habitual en los shooter de primera persona.

007: DESDE RUSIA CON AMOR

La gente de EA ha rescatado uno de los mejores films clásicos de James Bond para lanzar un nuevo capítulo de la saga del agente secreto.







Por Jetulio

Para muchos aficionados al famoso agente secreto británico, James Bond sólo ha habido uno desde que comenzaron a rodarse sus películas: el señor Sean Connery, Caballero del Imperio Británico. Afortunadamente para todos ellos, el nuevo capitulo virtual de 007, otro de los huevos de oro de EA, no llegará con la cara de Pierce Brosnan, sino con la de Connery. Y es que el nuevo juego está basado en una de las películas de Bond más famosas protagonizadas por el genial actor británico: Desde Rusia con Amor.

Ubicado en la era original de Bond de los años 60, el videojuego presenta misiones basadas tanto en la película como originales, secuencias de intensa acción, una gran e intensa variedad de modos de juego, vehículos totalmente integrados, mujeres alucinantes, y clásicas armas regulables y artilugios típicos del agente secreto del MI6. El juego permite que personalices al máximo el aspecto y equipamiento de Bond (con el aspecto de Sean Connery) antes de cada misión. Además podrás utilizar artilugios presentes en la película como los propulsores de vuelo, etc.

Recoger armas y munición (además de escudo para no recibir disparos) será algo fundamental en este juego, donde se ha incorporado un nuevo sistema de tiro y bloqueo de objetivos con el arma. El aspecto del juego está muy cuidado, con geniales y enormes niveles sesenteros, pero las misiones se nos antojan muy teledirigidas y lineales, donde la libertad de acción brilla por su ausencia.

Aunque se trata de una franquicia muy popular y que tiene su tirón, el juego no aporta demasiado al mundo de la acción en Xbox.

NOTA FINAL:

7,2

Desarrolla: *EA Games*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Acción*
Jugadores: *1-2*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
El control de Bond es extremadamente sencillo y el uso de cientos de artilugios y la conducción de diferentes vehículos le da variedad. Aun así, no sorprende demasiado.

Nota numérica: *7,2*



GRÁFICOS:
El parecido físico de Connery y los demás personajes es sorprendente y sorprende el nivel de los escenarios y efectos. Aún así molesta que los entornos no sean deformables ni interactivos.

Nota numérica: *7,2*



SONIDO:
La banda sonora es disgna de la película que da nombre al juego y, como es costumbre en la saga, el juego llega doblado al castellano. .

Nota numérica: *7,6*



ADICCIÓN:
Si eres fan de la saga, del personaje o de la película, el título puede hacerte ilusión durante un rato. Si no eres nada de lo anterior, hay muchos otros juegos de acción que merecen más la pena.

Nota numérica: *7,0*

EL MEJOR SONIDO NUNCA TUVO TAN BUEN ASPECTO



I-TRIGUE - La Nueva Silueta del Sonido Superior

Los nuevos altavoces I-Trigue de Creative ofrecen un aspecto sorprendente y un sonido aún mejor. Diseñados para música, películas y juegos, esta gama abarca desde soluciones estéreo hasta los más avazanzados sistemas surround 5.1 siendo los compañeros ideales para reproductores de sonido digitales y ordenadores portátiles o de sobremesa. Gracias a la innovadora tecnología* NeoTitanium Tri-Array™, los microcontroladores cóncavos de alta precisión de titanio ofrecen una calidad de sonido superior y un diseño reducido e innovador. De los creadores del sonido para PC **www.europe.creative.com/itrigue**

Creative Technology Ltd. El logotipo de Creative es una marca registrada de Creative Technology Ltd. Todos los otros nombres son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. *Esta tecnología específica puede no estar disponible en todos los modelos.

Get CREATIVE

Battlefield 2: Modern Combat

Toda la acción y realismo de la saga de PC llega, ambientada en un conflicto moderno, a nuestras Xbox, con un modo compatible con Xbox Live de lujo.



Por Jetulio

Después de tantos años de éxito en el mundo del PC, la saga Battlefield llega al mundo de las consolas. Esta entrega llega a Xbox ambientada en un conflicto actual, Kazajistán, pero trasladándolo un par de años en el futuro. Esta es una zona muy conflictiva donde China tiene grandes intereses y donde la OTAN tendrá que actuar. La impactante historia nos conducirá por un complicado conflicto político en el que, en último término, tendremos que elegir bando.

El juego presenta un modo campaña apasionante donde nos toca comandar a un grupo de hombres por terreno hostil, cumpliendo un buen número de misiones. El juego se presenta como un FPS convencional pero con características propias de la acción táctica. En todo momento, pulsando el botón Y, podremos pasar de un miembro del equipo a otro (con un efecto visual al pasar de uno a otro realmente espectacular). Así, podremos protagonizar una incursión en las líneas enemigas, pasar inmediatamente al conductor de un coche blindado para abrir paso o eliminar algún blindado enemigo o colocarnos en la piel de uno de nuestros francotiradores bien colocados para eliminar enemigos que nos cierran el paso. Todo teniendo en cuenta las órdenes en tiempo real que nos llegan desde los mandos por radio, atendiendo al mapa de localización de objetivos y cuidando de que nuestros compañeros no se queden atrapadas en alguna emboscada mortal. La campaña tiene un ritmo apasionante y, nivel tras nivel, nos hará ganar medallas y puntuaciones que desbloquearán nuevas recompensas (ascensos, actualizaciones) y misiones para seguir avanzando.

Pero, sin duda, el gran regalo de Battlefield 2 es el modo multijugador.

A través de Xbox Live soporta partidas de hasta 24 jugadores. Luchando en el bando de Estados Unidos, La Union Europea, China o la recién formada Coalición de Oriente Medio, podremos controlar cualquiera de los 30 vehículos disponibles armados de la más moderna tecnología, en medio de enormes mapas exclusivos para Xbox Live. Y por supuesto, el juego soporta clanes, estadísticas, ránkings, etc.

NOTA FINAL:

8,8

Desarrolla: *DICE*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Shooter*
Jugadores: *1-24*
Xbox Live: *Sí*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Muy buena. Un shooter con algunos toques de control táctico sobre tu escuadrón que tiene muchas posibilidades una vez en faena. La posibilidad de subirte a cualquier vehículo, conducirlo o ponerte al mando de su artillería resulta genial.
Nota numérica: *8,8*



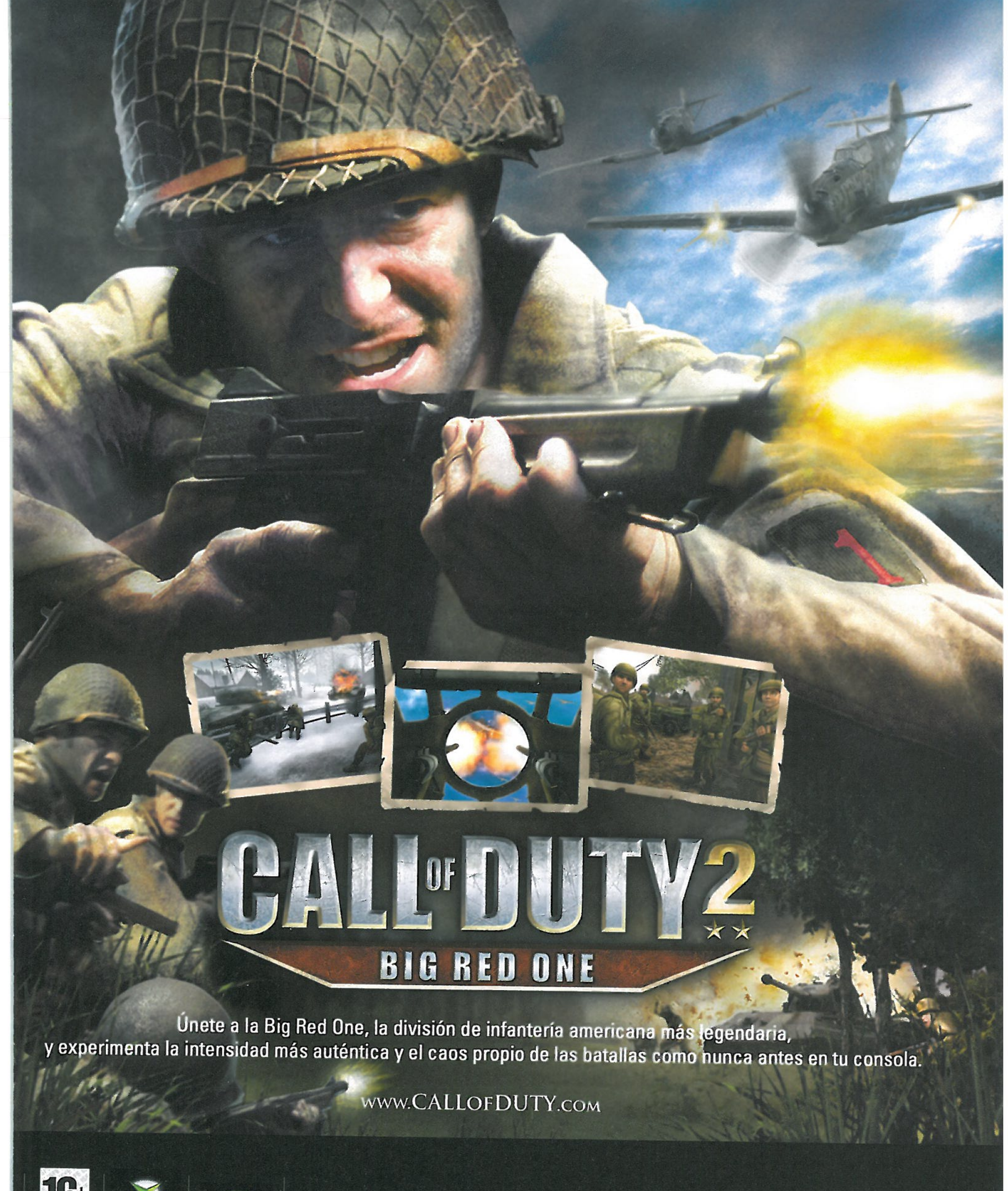
GRÁFICOS:
El apartado gráfico es también uno de sus puntos fuertes. Todo tiene una carga de detalles espectacular. Los entornos, la climatología, las explosiones, los vehículos. Impresionante.
Nota numérica: *8,9*



SONIDO:
El juego llega doblado, y muy bien, al castellano y cuenta con una banda sonora épica. Pero lo mejor del audio son los ruidos de la batalla, realmente conseguidos.
Nota numérica: *8,7*



ADICCIÓN:
Un shooter impresionante que va a enganchar a todos los adictos al género, sobre todo si cuentan con una cuenta de Xbox Live y no quieren salir de la red en todo el día.
Nota numérica: *9,0*



16+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
ACTIVISION
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
activision.com

Beat Down: Fists of Vengeance

El Estudio 1 de Capcom nos ofrece este curioso Beat'em up que mezcla los juegos de acción, lucha, el rol y hasta los títulos con libertad de acción al estilo GTA.



Por Jetulio

Beat Down es un juego de luchas callejeras que recupera el estilo de los beat'em up clásicos (al estilo Double Dragon) pero que pone el acento en la lucha individual como si se tratara de un juego de este género. El título nos coloca en una oscura ciudad, llamada Las Sombras, dominada por varios cartel de la droga y nosotros podremos controlar a cinco esbirros que trabajan para uno de los más poderosos, el señor Zanetti. Pero la historia comienza cuando estos cinco tipos son traicionados por su propio jefe, que les tiende una trampa para matarlos. Después de fracasar el intento de asesinato múltiple, los cinco se separan con el objetivo de alcanzar un objetivo común: la venganza. A partir de aquí a nosotros nos toca elegir meternos en la piel de cualquiera de sus cinco miembros: Raven, un joven rebelde cuya única distracción es la lucha cuerpo a cuerpo; Jason G, un huérfano cuya mayor habilidad es la lucha diaria para sobrevivir; Gina, una bella asesina con una gran sed de venganza; Lola, una letal excombatiente paramilitar sudamericana y Aaron, un hijo bastardo del propio Zanetti.

A partir de aquí comienza la aventura particular de cada personaje por Las Sombras. Como el juego está muy encaminado a la lucha, cada 100 metros una panda de matones nos asaltará y tendremos que dar cuenta de ellos. En esos momentos, podemos tirar de un gran catálogo de golpes y combos para quitarnos de en medio a nuestros adversarios. En estos momentos, manejaremos a nuestro personaje desde una perspectiva en tercera persona, como si se tratara de cualquier beat'em up convencional. Lo que ocurre es que, en muchas ocasiones nos encontraremos con enemigos de mayor entidad y el juego pasará a convertirse en un título de lucha, con una cámara lateral y las típicas barras de energía bajo los nombres de ambos personajes. El juego da una cierta libertad para recorrer los diferentes barrios de la ciudad aunque también es verdad que iremos un poco teledirigidos guiados por los objetivos que parpadean sobre el mapa y que hacen que la historia avance. Otro elemento muy importante es que nuestro personaje irá creciendo como luchador, con una serie de niveles de habilidad y fuerza como si se tratara de un juego de rol.

NOTA FINAL:

6,7

Desarrolla: *Capcom*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Acción*
Jugadores: *1-2*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
No es mala, aunque resulta un tanto confusa, ya que no se sabe bien si estamos delante de un juego de lucha o un título de acción. Por eso no podemos decir que sea bueno ni como juego de lucha ni como de acción.
Nota numérica: *6,0*



GRÁFICOS:
El aspecto gráfico resulta un tanto decepcionante, sobretodo sabiendo del estudio del que procede el juego.
Nota numérica: *6,8*



SONIDO:
Una buena banda sonora y unas voces en inglés. Al menos el juego contiene subtítulos en castellano.
Nota numérica: *7,0*



ADICCIÓN:
Los toques de rol y aventura que hacen avanzar la historia le añaden adicción a un juego que, de carecer de ellos, sería un título de luchas bastante soso.
Nota numérica: *6,6*



POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

TOP 20

85329	Don´t phunk with my h...	85514	Te regalo
85489	Lonely	82935	Noches de bohemia
85302	La tortura	80093	Equador
85317	Nada fue un error	80239	Final Countdown
85290	La camisa negra	85342	Devuelveme la vida
84202	Telefono antiguo	82984	Paquito Chocolatero
85439	Axel F	82652	Fiesta Pagana
84446	Cara al sol	84244	Hotel California
85378	¡Qué pasa neng!	84997	Valio la pena
85145	Pobre diabla	85265	Esto es pá ti

TV

806 52 62 44

85508	Pasión de gavilanes
83883	Fraggle Rock
85545	Amarte asi - Frijolito
84940	Sexo en Nueva York
83834	La abeja maya
80108	Benny Hill
80025	Los Simpsons
85441	Verano azul
85219	Volkswagen Golf
84560	Curro Jimenez
83737	Dragon Ball Z
80048	El coche fantastico

NACIONALES / CINE / HIMNOS

NACIONALES		CINE		HIMNOS	
5351	Zapatillas	84937	Kill Bill	82172	Barcelona
5578	Magic Alonso	84724	El bueno, el malo, feo	83188	Real Madrid
5629	Gasolina	84759	Gladiator	85220	H. de la legión
5303	Caminando por la vida	80143	La Pantera rosa	82123	Athletic Bilbao
5343	Noche de travesura	84067	El Exorcista	84362	Champions League
5448	Lo que pasó pasó	84064	Star Wars	82124	Atletico Madrid
5632	Yo no soy tu marido	84231	Bar coyote	83808	H. de España
2247	Cannabis	84440	El señor de los anillos	84490	Asturias patria querida
2364	Chiquilla	80017	Mision Imposible	84094	H. Republicano
5119	Buscate un hombre que t...	84207	El Padrino	84494	La internacional
5503	So payaso	80096	Pulp Fiction	82190	Betis
5249	Hasta cuando	80044	Rocky	84489	Els segadors
5425	Dias de verano	80498	El fantasma de la opera	83809	Guardia Civil
5504	Soldadito marinero	80194	Dirty Dancing	84492	H. de Galicia
5416	Pokito a poko	85529	El último mohicano	84436	100 Real Madrid
				84932	Real Sociedad
				84896	A las barricadas
				83258	Sevilla F.C.
				84987	Real Zaragoza
				85333	You´ll never walk alone
				84487	We're the champions

SGAE Sociedad General de Autores y Editores ERMVR&M/ 3/09/9019

Envia SON CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL **Al 7372**

Ej: Envia SON 80093 al 7372 para escuchar "EQUADOR" en tu móvil.

POP / ROCK / DISCO

POP		ROCK		DISCO	
541	You´re beautiful	80111	Sweet Child of Mine	85288	Four to the floor
726	No woman no cry	84068	Du hast	84226	Cafe del mar
472	Every breath you take	80217	Satisfaction	85212	The world is mine
485	Imagine	83655	Thunderstruck	85048	Enjoy the silence '04
248	Losing my religion	80298	Master of Puppets	80056	Insomnia
943	Accidentally in love - Shrek 2	84624	The trooper	85037	Flashdance
950	Moonlight shadow	84976	American idiot	83814	Satisfaction
150	Bitter sweet symphony	84611	Whiskey in the jar	84860	Fly on the wings of love
491	Beautiful soul	80293	It´s my life	84680	Dragostea din tei
461	Everything burns (Los 4 F)	83885	Numb	85172	Sound of S. Francisco
352	Speed of sound	80277	Nothing else matters	80153	I Will Survive
500	Chacarron	81459	Smoke on water	84203	Dos gardenias
341	Incomplete	84171	Engel	85285	Adagio for strings
117	This is the last time	84755	Fear of the dark	81664	Children
535	Someday I will Understand	83946	Jump	84973	Call on me

SONIDOS REALES

ORCISTA	"Coge el teléfono...¡Cabrón!"	ET	"ET teléfono mi casa"
PERPIJA	Osea... te cojo el teléfono	BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
LEGIALAS	Está sonando mi telefonooo...	FRANCO	"Españoles... Franco ha muerto..."
DIO	Como el tuning de tu radio...	MOTOR	Arranque de una harley davidson
D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?	CRISTAL	Parece que se rompe de verdad
DO	Igual que en los cine de antes	POROMPOMPON	...¡pero en versión borracho!
EVO	"¡Tienes un mensaje nuevo!!!"	TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
EGUNTA	...¡y hablarás con tu móvil!	ALIEN	Asusta igual que en la peli...
L	¡GooooooooooL!!!!!!!!!	RAPMALIGNO	El rap del Dr. Maligno
CARRA	Coge el teléf. de una puñetera vez!	ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...

Envía SON ORGASMO al 7372 y te costará no ponerte a cien cada vez que te llamen

UNA CANCIÓN CON TU PROPIO NOMBRE ¡LO MEJOR!

Si te llamas JOSE... ¡Así sonará tu móvil!

JOSE, te llaman JOSE
Es el teléfono, fono, fono...
JOSE, ¿quién será?, JOSE,
Có-ge-lo, gelo, gelo...

ENVÍA SON LETRA seguido del NOMBRE que quieras (sin espacio) **AL 7372**

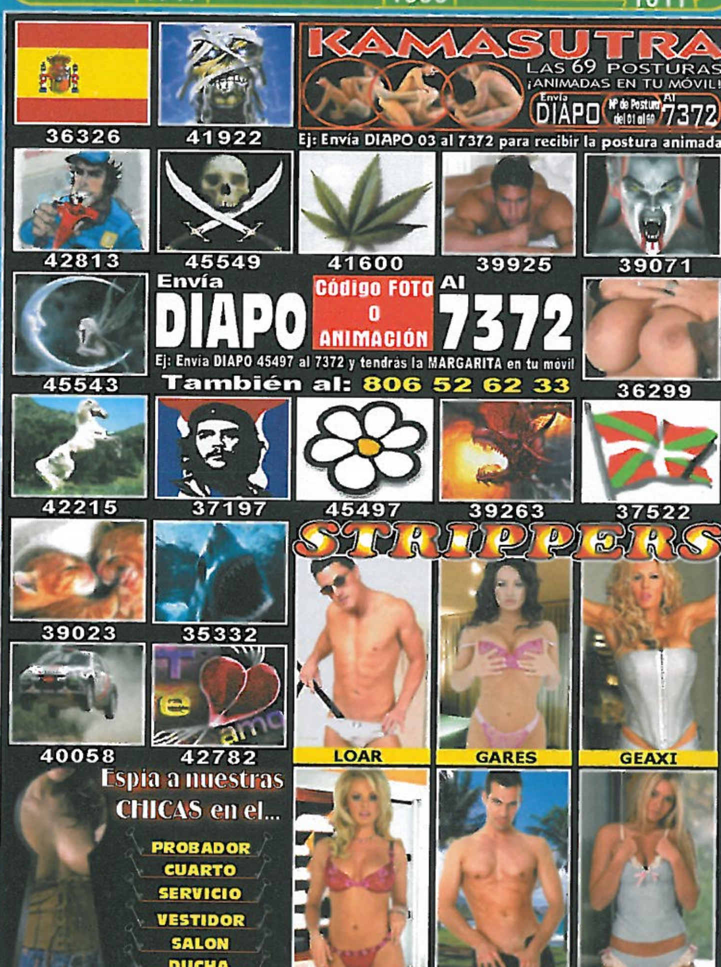
EJ: Envía SON LETRAJOSE al 7372 para que suene en tu móvil la canción con JOSE

IMITACIONES DE FAMOSOS

NEN	¡Que pasa Nen!	GOLLUM	El telefono es mi tesoro
ARDIACIVIL	"Mentalizate, te llama la GCivil"	BUSTAM	Joder tío cógelo porque...
RIS	Histérico como siempre	RISITA	¡Cuñaooo! Te suena ¿verdad?
EYES	Soy yo, el móvil	PORTERO	...un poquito de por favor...
OYA	.. A ras, a ras!!!	CRUZYRAYA	Ir para nada es tonteria..
MBO	No siento las piernas...	MAIRENA	Que poderío tengo en el coño
CHOLO	De locura.. ¡A tope!	CACHULI	¡¡¡Que rompo cámaras y micros!!!
RJAMARI	Risas megapijas	PALOMINO	.. Soy Palomino y te digo Xiu Xiu
RRENTE	"Chaval, coge el teléfono..."	LUISMA	...Como el Luisma no se entera...

Envía SON LUISMA al 7372 y la voz de LUISMA te avisara cuando te llamen





2020. LAS MULTINACIONALES LO CONTROLAN TODO.

© 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, Perfect Dark Zero, Rare, el logo Rare, Xbox, Xbox 360, los logos Xbox, Xbox Live, y el logo Xbox Live son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation o de Rare Limited en los Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una compañía filial de Microsoft Corporation.

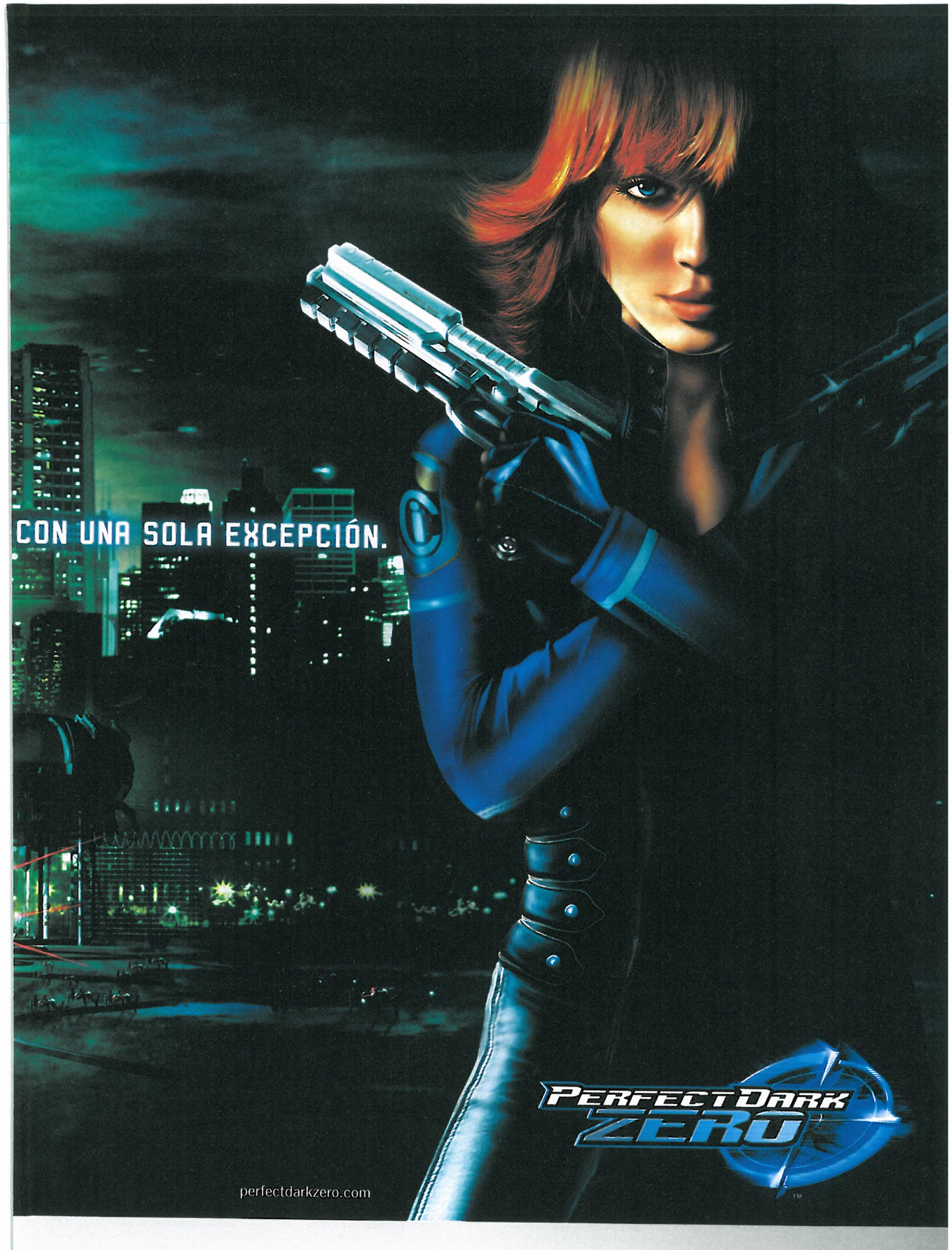






XBOX LIVE

Totalmente en castellano


CON UNA SOLA EXCEPCIÓN.
PERFECT DARK
ZERO
perfectdarkzero.com
XBOX 360

Burnout Revenge

En el E3 2005 fue nombrado el juego de carreras del año, y es que la destrucción y la venganza sobre ruedas de la cuarta entrega de Burnout convence a todo el mundo.



Por Jetulio

Los chicos de Criterion Software han conseguido que su saga de conducción sea un éxito seguro año tras año. Y a su buen hacer se añadieron, desde su tercera entrega, la maquinaria internacional de Electronic Arts como editor mundial. Este Burnout Revenge continúa la jugabilidad y la adicción que pudimos disfrutar con la edición del año pasado, Burnout Takedown, pero añadiéndole algunas novedades muy interesantes. De momento a los famosos 'take down', que hicieron de la tercera entrega un juego imprescindible, se les ha añadido un elemento realmente interesante: la venganza. Durante el juego, si un rival consigue hacer un 'take down' contigo, y hacer que tu coche salte por los aires destrozado en mil pedazos, vas a tener que vengarte.

Así aparece la figura del 'rival de venganza', un coche que se marcará con un indicativo rojo y que será tu objetivo prioritario en carrera. Haz un espectacular 'take down' con su coche y estarás vengado (esto será lo que más puntos te de en el juego, además de medallas, prestigio, impulso, etc.) La conducción agresiva, peligrosa y destructiva (el nuevo modo 'Traffic Attack' consiste en borrar de las calles todo el tráfico posible) es ampliamente recompensada en Burnout Revenge.

Así, todo nuestro éxito depende de nuestra conducción. Ganaremos estrellas, medallas y puntos, y subiremos de rango en el juego, conduciendo en sentido contrario, arrasando coches, grandes derrapes y maniobras imposibles y acumulando 'take downs'. Así iremos desbloqueando rangos y adquiriendo mejor nivel, además de ganando nuevos modelos de coches. Los usuarios de Xbox tenemos la inmensa suerte de poder jugar a los diferentes modos Xbox Live, que permite partidas de todo tipo con hasta 6 jugadores. Conéctate y véngate de tus colegas arrasando sus coches en diferentes carreras.

NOTA FINAL:
9,1

Desarrolla: *Criterion Games*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Velocidad*
Jugadores: *1-6*
Xbox Live: *Sí*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Brutal. Esto es el arcade elevado a la décima potencia. Sólo pisa el acelerador, mete el turbo en los momentos justos y esquiva todo lo que pasa a tu lado como un rayo. Pero la sencillez no significa que no cuente con muchas opciones de control. ***Nota numérica:*** *9,0*



GRÁFICOS:
De nuevo la gente de Criterion se ha superado. Gráficamente el título llega a unas dosis de realismo espectacular y las secuencias de choque a cámara lenta vuelven a sorprender por su brutalidad.

Nota numérica: *9,1*



SONIDO:
Magníficamente doblado al castellano y con una banda sonora de lujo (volveremos a escuchar una especie de radio cargada con los temas más de moda). Puedes poner tu propia banda sonora.

Nota numérica: *9,0*



ADICCIÓN:
Mucho. Burnout ha conseguido hacer de los choques y la destrucción un arte, y que ponerte al volante de un juego de carreras técnicamente genial, sea el doble de divertido que en otro título más convencional.
Nota numérica: *9,2*

TELE LOGO TV

mucho más en: www.telelogo.tv

lo mejor de estas navidades en el 5511

pasos para hacer tu pedido

1º Averigua qué productos admite tu móvil. Visita www.telelogo.tv o bien envía COMPAXBM seguido de tu marca y modelo de móvil al 5511. (Ejemplo: COMPAXBM Nokia 3100)

2º Para recibir los productos multimedia, tu móvil tiene que estar bien configurado. Envía CONFIXBM al 5511 seguido de "GPRS" o "GSM" y tu operadora (Ejemplo: CONFIXBM.GPRS.AMENA)

3º Haz tu pedido siguiendo las instrucciones. Cuando llegue elige guardar, descargar o ir a, según el producto.



temas

dale un nuevo look a tu móvil!!



UN TEMA ES UN CAMBIO DE LOOK EN LA PANTALLA DE TU MÓVIL. ELIGE EL TEMA QUE MÁS TE GUSTE Y SE TE PERSONALIZARÁN LOS FONDOS E ICONOS*. ¡PODRÁS CAMBIAR DE TEMA LAS VECES QUE QUIERAS!

Envía al **5511** "TEMAXBM." seguido del tema (Ejemplo: TEMAXBM.Snowman)











Xmas · Alps · Snowman · Navidad1 · Smiley

Giohomer · Homerche · Torhomer · Homerty · Homdalf

Tribfire · Drew · Dragfire · Dolphin · Darkdrag

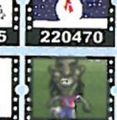
RMadrid1 · Barna1 · AMadrid1 · Valen1 · Betis1

Alonso1 · Alonso2 · Alonso3 · Rossi · Kawasaki

*Los ejemplos mostrados pertenecen a los móviles Nokia de la serie 60. Es posible que otras marcas de móviles no admitan la personalización de todos los elementos de la interfaz, como por ejemplo los iconos.

fondos animados

Envía al **5511** "XBM." seguido de la animación (Ejemplo: XBM.202472).





220468 · 220145 · 220470 · 220469 · 220490 · 220478 · 220146

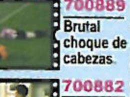
220852 · 220845 · 220847 · 220849 · 220821 · 220834 · 220790

videos

tenemos más de 1000 impactantes videos!!

Envía al **5511** "VIDEOXBM." seguido del vídeo (Ejemplo: VIDEOXBM.700034)



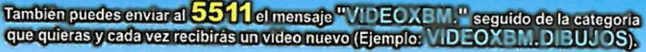







700888 Balonazo en sus partes.
700889 Brutal choque de cabezas.
700890 Tremendo golpe en sus partes.
700891 Un árbitro un poco violento.
700875 Amigos tarados.
700882 Amores que matan.
700314 Donde más duele.
700302 Al más puro estilo Jackass.
700877 Ha sido sin querer.
700054 Piñazo con gracia.
700792 Desatando al toro.
700300 La especie humana domina.

Tambien puedes enviar al **5511** el mensaje "VIDEOXBM." seguido de la categoria que quieras y cada vez recibirás un video nuevo (Ejemplo: VIDEOXBM.DIBUJOS).



CATEGORÍAS: TELEVISIÓN · DEPORTES · DIBUJOS · TOROS · ACCIDENTES · ANIMALES · CASEROS · XXX

polifónicas y reales cover

pon en tu mòvil tu canciòn favorita con sonido y voz!

Envía al **5511** el mensaje "XBM." seguido del tono que quieras (Ejemplo: XBM.302472).

lo + oido

POLI	REAL	
322131	341383	Have a nice day
321894	341099	Con solo una sonrisa
322069	341288	Dias de Verano
322146	341395	You Are Beautiful
321952	341218	Don't Phunk With My Heart
322133	341385	Y no me crees
322151	341402	Lo que tengo yo adentro
322070	341294	Everything Burns
322183	341438	Tripping
322136	341388	Breathe In

lo + descargado

POLI	REAL	
321888	341105	La tortura
322017	341346	Pasión de Gavilanes
320087	340915	El último mohicano
321872	341074	La Camisa Negra
320195	340530	La pantera rosa
321987	341266	Zapatillas
321955	341239	Nada fue un error
322014	341364	Canción del Neng
320012	340304	Mission Impossible
321802	341042	Gasolina

lo + nuevo

POLI	REAL	
322149	341396	Te Miro
322154	341398	Tu Oportunidad
322163	341418	Infinito
322165	341419	No te preocupes por mi
322166	341420	Antes que ver el sol
322168	341422	Precious
322176	341431	Los Restos del Naufragio
322177	341432	Sin Rencor
322180	341435	Desolado
322184	341439	Streets of Love

reggaeton

POLI	REAL	
321988	341369	Gata Ganster
322075	341318	Noche de Travesura
322098	341362	Chacarrón
322100	341357	Lo que pasó pasó
322106	340092	Chupa chupa
322108	341372	Bailenlo
322126	341246	Esto es pa ti
321802	341042	Gasolina
321803	341043	Hasta cuando
321757	340936	Me voy pal party

pop & rock nacional

POLI	REAL	
322023	341256	Ojos de Cielo
322013	341326	Para ti sería
321998	341187	Allí estaré
322113	341376	Mario
321891	341094	Caminando por la vida
322132	341384	Te regalo
322137	341389	Las Niñas de la Saye
322140	341391	Oasso
322141	341392	Llena de luz y de sal
322110	341375	Merodeando

internacional

POLI	REAL	
321695	340778	Boulevard Of Broken...
322135	341387	Feel Good Inc
322099	341359	All the way
321950	341292	Incomplete
321984	341304	Speed of Sound
322071	341291	Love me love me
322011	341199	Bend and Break
321816	341055	Tangled up in me
321806	341045	Far Above The Clouds
321540	340609	Everybodys changing

villancicos

POLI	REAL	
320449	340570	Feliz Navidad
320453	340571	Los peces en el río
320452	340572	La Marimorena
320451	340573	Jingle Bells
321599	340643	Adeste fideles
------	340672	We wish you a merry...
320450	------	Fum fum fum
320454	------	Noche de paz

cine y tv

POLI	REAL	
322103	341365	Último Anuncio Cola
320356	340126	Piratas del Caribe
321731	340875	CSI Las Vegas
320045	340276	El Padrino
321381	340397	Blade
320016	340132	Los Simpsons
320380	340280	Los Serrano
320196	340309	Pulp fiction

himnos de fútbol

POLI	REAL	
320150	340130	Barcelona
320149	340286	Real Madrid
320151	340283	At. de Madrid
320347	340284	Valencia
320209	340285	Deportivo
320463	340441	Real Sociedad
320834	340443	Villarreal
320207	340444	Athletic Bilbao

lo + real

frases famosas

341411	El protector - Torrente 3
341409	Orgasmo Sexual - Chiquito
341410	Te voy a dar una samanta - Mamón
341179	Aquí no es te equivocas - Luisma
341180	Como el Luisma no se entera
341093	Qué pasa neeeeeeng
341088	Esa Fiesta Neng
341217	Coge el telefono Nen
341091	Pluma Gay
340979	La Mochilaah - Pocholo

varios

340029	Cadena WC
340036	Fórmula 1
340488	Explosión
340042	Policia
340032	Cuco

juegos java

Envía al **5511** "JUEGOXBM." seguido de la clave (recuadro azul) del juego (Ej: JUEGOXBM.Minas).

¡NUEVO! **Tiro al plato** — ¡SÁCALE PARTIDO A LA CÁMARA DE TU MÓVIL! Destruye el mayor número de platos y más objetos que te mostrará por el cielo la cámara de tu móvil. [Tiro]

Detectaminas — La cámara del móvil llenará todo de minas que deberás desactivar. [Minas]

3 Motojump Freestyle ¡NUEVO! — Participa en el increíble mundial de saltos de motos. [Motojump]

4 Football Stars ¡NUEVO! — Participa en un desafío y demuestra quien es el rey del balón. [FootStar]

5 Hundir la flota ¡NUEVO! — Disfruta en tu móvil de todo un clásico de estrategia. [Flota]

6 Sudoku — Ya llega a tu móvil el pasatiempo que más de moda está. [Sudoku]

7 Crucigramas — Disfruta con montones de crucigramas diferentes en tu móvil. [Cruci]

8 Sopa de letras — Las mejores sopas de letras irán contigo allá donde vayas. [Sopa]

9 Simbad el Marino — Vive una fantástica aventura con el intrépido Simbad. [Simbad]

10 Shangai — Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil. [Shangai]

11 Mafia — Conviértete en todo un mafioso de Chicago en este juego. [Mafia]

12 Barón Rojo — Lucha en la piel del mejor aviador de todos los tiempos. [Baron]

13 Arkanoid 3000 — Destruye a los Blockers invasores y salva a la Tierra. [Arkanoid]

14 Bubble Crash — Elimina las burbujas antes de que te aplasten. [Bubble]

15 Solitario XXX — La versión picante del juego de cartas más famoso. [SolitarioX]

16 Pinball erótico — Juega al pinball en compañía de una belleza explosiva. [Pinballero]











MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

Juegos del 3 al 16: **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 7210, 7250, 7610 **Samsung** D410, D500, D500E, E300, E330, E600, E610, E630, E700, E710, E715, E720, E800, E810, E850, P400, P510, P730, S200, S300, X100, X480, X600, X610 **Sony Ericsson** T610, T630, Z600, F500I, K300, K500, Z200, K700, K700C, K700I, P900, S700, V800 **Motorola** C380, C381, C384, C385, E365, V220, V80, E398, E550, V3, V300, V303, V400P, V500, V525, V525M, V535, V550, V600 **Sagem** MYC4, MYC5-2, MYV55, MYV75, MYX4, MYX5-2, MYX5-2T, MYX7 **Siemens** C65, C65V, M65, S65, S65V, SK65, SL65, CX65 **CAM GAMES:** **Nokia** 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7710, 9500; **Siemens** SX1

POLIFÓNICAS: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas WAP. REALES: Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7700 Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 ANIMACIONES: Móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP. VIDEOS: Nokia: 3650, 7650i, 3660, 6600, 6630 y 7610 Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900 TEMAS: Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6220, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 7650, N70, N90, N91 y N-GAGE Motorola C381 / C386, 381p, C650, V180 / V185, V188, V220, V226, A845, A630, A835, C698p, C975, C980, E375, E398, E550 / V535, V3, V300 / V500 / V600 Series, V400 / V303p, V501 / V545, V550 / V551 / V555, V620 / V600i, V635, V80, V980

Coste SMS (IVA no incluido): 1'2 €. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original)

Conflict Global Store

Los héroes de la serie original Conflict: Desert Storm han vuelto para enfrentarse a un grupo terrorista internacional con muy mala leche.



Por Jetulio

Después de dos juegos en los desiertos del Golfo y un juego en las junglas de Vietnam, el equipo de desarrollo de la saga Conflict decidió cambiar completamente de escenario y centrar el juego en un conflicto muy actual.

Así se centraron en las actuales amenazas terroristas que difunden el terror a nivel global (de hecho el juego se iba a llamar en principio Global Terror, pero cambiaron el título por uno algo más Light días antes del lanzamiento). Conflict: Global Storm tiene lugar en otoño del 2006.

Este argumento, situado en un futuro cercano, está basado en sucesos reales y en amenazas terroristas creíbles. Para ello sus desarrolladores consultaron con expertos en terrorismo internacional y han creado un enemigo que mucho tiene que ver con Al-Qaeda, aunque por supuesto, se trata de una organización terrorista de ficción llamada 'Marzo 33'.

Bradley, Jones, Connors y Foley, los miembros del equipo original de Desert Storm, caerán en una emboscada perpetrada por un topo, un agente doble que trabaja para la organización terrorista, y donde Foley es capturado. A partir de aquí, el trabajo se convierte en algo personal y los chicos del comando no pararán hasta acabar con la organización. Aunque para ello habrá que fichar a alguien para cubrir la vacante del bueno de Foley. La elegida es la francotiradora Carrie Sherman, que los ayudará a descubrir los planes de Marzo 33 y poder desenmascarar al agente infiltrado.

Corea del Sur, Ucrania, el Norte de África, Filipinas y las montañas de Cachemira son los escenarios por los que tendremos que mover al equipo durante el juego. Todo ello con un nuevo nuevo motor de juego que se ha modificado al 100, un sistema de órdenes modificado, y personajes altamente detallados con armamento de alta tecnología. Una cuarta entrega que se nota que ha crecido y evolucionado una barbaridad y que divierte tanto como aquel revolucionario Desert Storm.

Además, el juego es compatible con partidas en Xbox Live. Por primera vez, puedes disfrutar de modos cooperativos con otros tres amigos a través de la red.

NOTA FINAL:

8,8

Desarrolla: *Pivotal Games*
Distribuye: *Proein*
Género: *Acción táctica*
Jugadores: *1-4*
Xbox Live: *Sí*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
El sistema de órdenes y las grandes posibilidades de juego de esta saga la han hecho siempre muy jugable y accesible a todos los jugadores, de cualquier nivel.

Nota numérica: *8,8*



GRÁFICOS:
El apartado gráfico de esta nueva entrega, realizado con un nuevo motor de juego, nos ha dejado muy impresionados. Una nueva generación de gráficos, sin duda alguna.



Nota numérica: *9,0*



SONIDO:
Completamente doblado al castellano, y muy bien, y acompañado de una buena banda sonora. Sin pegas en el apartado sonoro.

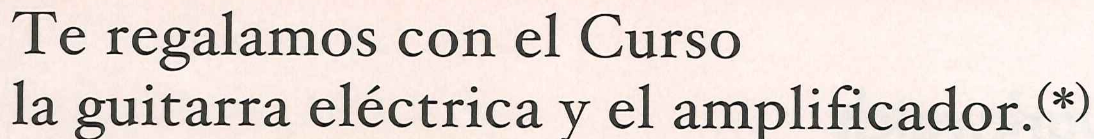
Nota numérica: *8,9*



ADICCIÓN:
La saga ha sido siempre realmente adictiva, si te gusta el género. Un juego de acción táctica muy asequible, sin ser tan técnico como otros títulos como Rainbow Six, etc.

Nota numérica: *8,8*

Aprende a tocar la Guitarra...



Ahora, aprender a tocar la guitarra con CCC es mucho más fácil.

Primero, porque no necesitas saber solfeo. Y segundo, porque con la guitarra eléctrica se avanza más deprisa que con la clásica.

*Así lo confirman más del 70% de los alumnos que aprenden a tocar la guitarra. Por eso **te regalamos** con el Curso la guitarra eléctrica con el amplificador.*

¿Y por qué es más fácil con la eléctrica?

Porque su mástil es más estrecho y al pisar las cuerdas con más facilidad, desde el principio suena mejor ¡Y eso ayuda mucho a progresar!

Si quieres aprender a tocar la guitarra, ponte en contacto con nosotros y te informaremos.

(*)Con el Curso recibirás esta magnífica Guitarra SONORA JEG-0900BK, y el amplificador AXL -10 10w. Correa, una púa y cejilla.

902 20 21 22
www.cursosccc.com



65 Años
El tiempo nos da la razón.

Te invitamos a recibir información sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apdo 17222 - 28080 Madrid.



Infórmate hoy mismo y recibirás GRATIS este DVD demostrativo del Curso

- CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN.**
- Acreditado por el **INEM.**
- Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**

GARANTÍA DE APRENDIZAJE

Si al terminar el Curso, el alumno no queda satisfecho de la enseñanza recibida, CCC le devolverá el importe abonado.

¿QUÉ CURSO TE INTERESA? ______

Nombre: ______ Apellidos: ______

Domicilio: ______ Nº: ______ Piso: ______

Población: ______ C.P: ______ Provincia: ______

Teléfono/s: ______ / ______ Fecha nacimiento: ___ / ___ / ___

DNI (opcional): ______ País de nacimiento: ______

E-mail: ______

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla: ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla: ☐. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).



CCC

Otros Cursos de CCC

■ Teclado ■ Graduado ESO. Preparación Título Oficial. ■ "Inglés con 1000 palabras". "The Maurer Method". ■ Decoración. ■ Monitor/a de Manualidades. ■ Curso Práctico de Tapicería. ■ Esteticista. ■ Peluquería. ■ Auxiliar de Enfermería. ■ Auxiliar de Geriatría. ■ Quiromasaje. ■ Naturopatía/ Herbodietética. ■ Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. ■ Monitor de Yoga. ■ Cocina. ■ Auxiliar de Clínica Veterinaria. ■ Electricista Profesional. ■ Técnico en Construcción de Obras. ■ Gestor Inmobiliaria. ■ Técnico en Ofimática Empresarial e Internet. ■ Contabilidad. ■ Administración de Empresas. ■ Prevención de Riesgos Laborales. ■ Título Oficial de Agente Comercial. ■ Experto en Bolsa e Inversiones.

Darkwatch

Por fin nos llega este esperado shooter que mezcla el estilo y el ambiente de los títulos del oeste con el terror de las historias de vampiros.





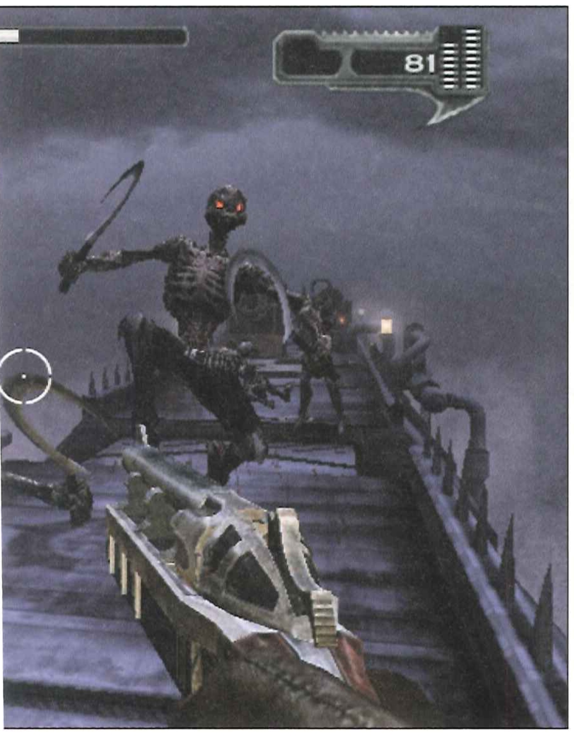
Por Jetulio

Un cazador de vampiros en el lejano oeste es el protagonista de este frenético shooter.

Hace ya la más de año y medio, en el transcurso del E3 2004, tuvimos ocasión de visitar un espectacular stand en la feria de Los Ángeles donde una joven compañía local llamada High Moon Studios presentaba un ambicioso proyecto: Darkwatch. El aspecto del juego nos cautivó de inmediato y cuando vimos los diseños de un lejano oeste oscuro, sangriento y lleno de vampiros y zombies nos dijimos: queremos tener este juego ya. Ahora el título está terminado y gracias al impulso de Capcom tiene pinta de éxito mundial. En Europa ha sido Ubi Soft quien se ha hecho con la distribución de este sorprendente y original shooter.

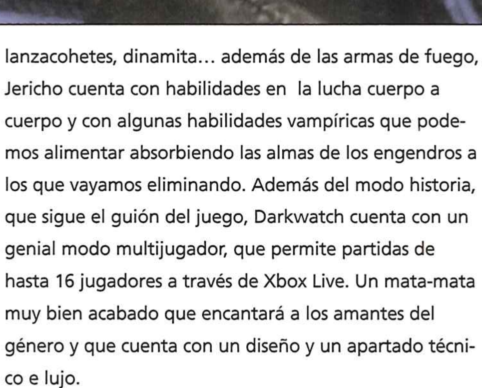
Sin duda la historia de Darkwatch es un soplo de aire fresco en los FPS, que han caído últimamente en una crisis de nuevas ideas. En este juego nos toca convertirnos en Jericho Cross, un bandolero solitario que está preparando un asalto a un tren con destino Méjico del que se rumorea que transporta una preciada mercancía. Pero no será dinero lo que encuentre nuestro protagonista. En su lugar, Jericho encontrará todo un infierno a bordo del tren y liberará por error a un poderoso Vampiro que permanecía cautivo en el convoy. Al hacerlo, el vampiro le sorprende mordiéndole y se desencadenará una ola de mal sobre el Oeste Americano. Esta reacción en cadena hará que los muertos se levanten de sus tumbas y que un ejército de cadáveres se ponga al servicio del poderoso vampiro recién lierado. Jericho, ahora infectado por el vampiro y con nuevas y preocupantes habilidades, es el único que puede salvar el Lejano Oeste de lo que se le ha venido encima por su culpa. Eso sí, para ello, y para salvar su alma y su cuerpo de la sangre vampiro que corre por sus venas, tendrá que unirse a los "Darkwatch", una sociedad secreta milenaria que ha mantenido a raya a los vampiros a lo largo de la historia. El juego cuenta con unos impresionantes y trabajados diseños y luce un apartado gráfico espectacular. El aspecto de Jericho y cada uno de los personajes y enemigos impresiona, al igual que los fantásticos fondos y escenarios. Gracias al motor de juego Havok, los detalles de deformaciones y los trozos de enemigos saltando por los aires resultan espectaculares.

El juego es un FPS frenético que transcurre por niveles de todo tipo, muchos de ellos no necesariamente lineales, donde la resolución del mismo corre a cargo del jugador. Las fases de puro shooter se mezclan con otras con persecuciones a caballo o fases en las que hay que manejar diferentes vehículos, mientras eliminamos enemigos por todos lados. Jericho tendrá a su disposición un gran arsenal de armas de todo tipo: pistolas, rifles, recortadas, hachas, ballestas,









lanzacohetes, dinamita... además de las armas de fuego, Jericho cuenta con habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo y con algunas habilidades vampíricas que podemos alimentar absorbiendo las almas de los engendros a los que vayamos eliminando. Además del modo historia, que sigue el guión del juego, Darkwatch cuenta con un genial modo multijugador, que permite partidas de hasta 16 jugadores a través de Xbox Live. Un mata-mata muy bien acabado que encantará a los amantes del género y que cuenta con un diseño y un apartado técnico e lujo.





NOTA FINAL: 8,7

Precio: *59,95*
Jugadores: *1-16*
System link: *No*
Xbox live: *Sí*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *High Moon Studios*
Distribuidores: *Ubi Soft*



JUGABILIDAD:
Es un shooter sin demasiadas pretensiones de inventar nada nuevo en el género. Su gran cantidad de armas, habilidades especiales del personaje y lo variado de los niveles y enemigos le confieren una buena jugabilidad.

Nota numérica: *7,7*



GRÁFICOS:
El aspecto gráfico del juego es uno de sus puntos fuertes. Los geniales y oscuros diseños de armas, personajes y entornos son lo mejor del juego. Convence y las animaciones tienen un gran nivel.

Nota numérica: *8,2*



SONIDO:
Hay que agradecer que un juego de este tipo llegue con las voces dobladas al castellano, todas ellas con un nivel bastante decente. La banda sonora, tétrica y animada según el momento del juego, ayuda a meternos en ambiente.

Nota: *8,0*



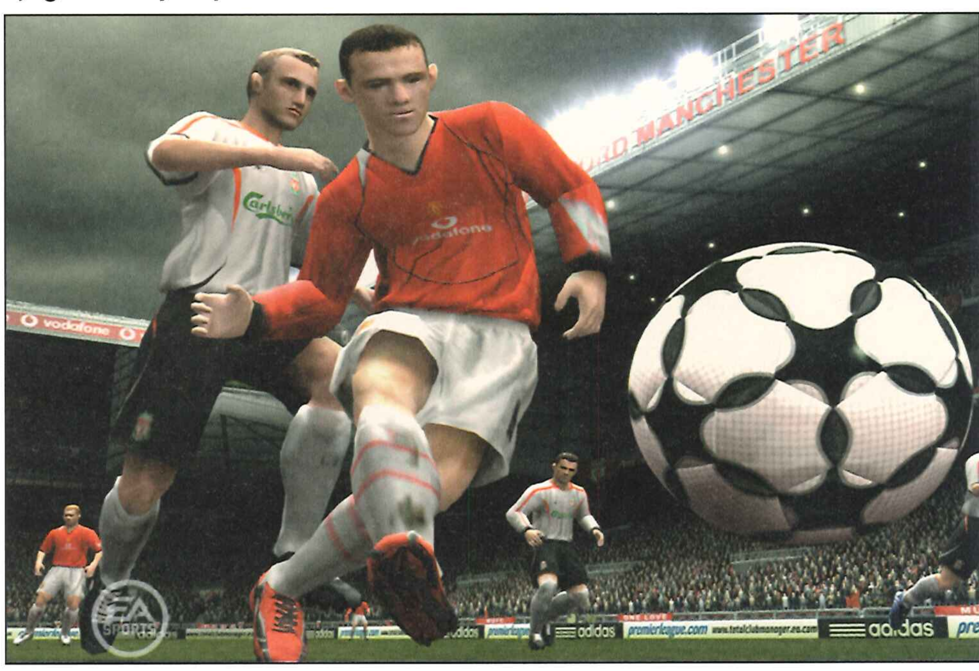
ADICCIÓN:
Si te gustan los shooter para acabar con todo bicho viviente sin preocuparte de guión, puzzles ni plataformas, este es tu juego del año. Tan adictivo como juegos parecidos como Serious Sam o Painkiller.

Nota: *7,9*

FIFA 06

Un sistema de control que el público pedía a gritos ha sido el principal cambio y el más aplaudido entre los jugadores y la prensa.

Por Xboxfever



Y al final FIFA ha sucumbido a los deseos de los jugadores de fútbol en consola. PES tiene la culpa y la forma en que esto se ha materializado ha sido con un definición totalmente novedosa del control en FIFA, pero que los usuarios de PES conocen al dedillo y que, no sabemos por qué razón, parece mejor adaptada al ser humano. Serán los dedos o lo que quieras, pero se juega mucho más fluido con esta combinación de controles. Aún así tenemos que restar culpa a EA y decir que el mando de Xbox no es el más adecuado para los juegos de fútbol ya que las exigencias de toque, destreza, habilidad y demás hacen que el D-Pad se muy utilizado y en el mando de Xbox la combinación de botones, gatillos y D-Pad es muy complicada en según que movimientos.

Por lo demás FIFA sigue planteando el mismo juego con algunas incorporaciones. En los modos de juegos nuevos nos encontramos con FIFA Fiesta de fútbol que plantea minijuegos de rey de la pista y cosas así que pueden entretenernos por un buen rato. Pero será el modo Manager el que hará que pasemos horas y horas pegamos a la consola haciendo evolucionar nuestra gestión tanto como técnicos, así como en el papel de gestores financieros y demás.

EA Sports Retro es otra incorporación novedosa del juego que saca a la luz a algunos jugadores del pasado tipo Hagi, Cantona, Hugo Sánchez, Baressi y demás y nos posibilita jugar con ellos. De hecho, el primer reto que asumimos al empezar una carrera es enfrentarnos a un equipo retro formado por estas estrellas del pasado.

En el apartado de los gráficos lo que tenemos delante nos muestra un juego mucho más ágil en el que las animaciones se han acelerado o reducido para que el balón tarde menos tiempo en llegar al suelo después de un control. Además de eso, la tasa de refresco se ha comportado con bastantes deficiencias ya que se ralentizaba demasiado a menudo, esperemos que sea un fallo de la copia de review. El lanzamiento de un juego dedicado al mundial en muy breve y en exclusiva para 360 puede ser lo que eclipse el juego, eso y PES5, que tampoco viene nada flojo.

NOTA FINAL:

8,5

Desarrolla: *EA*
Distribuye: *EA*
Género: *Acción*
Jugadores: *1-4*
Xbox Live: *Si*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
El sistema de control está mejor adaptado, aunque los amantes de FIFA de toda la vida pueden volver al sistema de controles clásico, de hecho es el que viene preconfigurado.

Nota numérica: *8,8*



GRÁFICOS:
Las animaciones y la física de los movimientos le dan mucha más velocidad a un juego que por lo general solía ser lento.

Nota numérica: *8,2*



SONIDO:
Una banda sonora con licencias impresionantes, pero pocas posibilidades de personalización. Efectos sonoros cuidados, sobre todo con los cánticos de cada estadio.

Nota numérica: *7,0*



ADICCIÓN:
Es fútbol y eso es suficiente para muchos. Además este año viene con una jugabilidad y una rejugabilidad (por los nuevos modos) que lo hacen un juego de los de no apagar al consola.

Nota numérica: *8,8*

ALGO GRANDE ESTÁ LLEGANDO

¿ESTÁS PREPARADO?



YAHOO! ESPAÑA

musica.yahoo.es

Kingdom Under Fire: Heroes

La estrategia en tiempo real y el combate masivo encuentran en Xbox Live la plataforma perfecta para desarrollar magia, destrucción y el uso de la naturaleza en la guerra.



Por Ozuteki

No es la primera vez que la estrategia en tiempo real y la acción se unen en un mismo juego. Al decir verdad, juegos como Dynasty Warriors dieron una primera visión de lo que el género podía dar de sí. Kingdom Under Fire: Crusaders, sólo amplió las posibilidades y este KUF: Heroes viene a proclamar que el género está en auge (Ninety Nine Nights está en camino) y que las posibilidades son impresionantes.

Lo que nos encontramos en Heroes es un juego cuyo contenido de acción y combates es muy sólido, con un sistema de combos que resulta muy espectacular y dinámico, pero que el punto fuerte se encuentra con la aplicación de la estrategia en tiempo real con una visión en tercera persona de nuestros personajes y una serie de cámaras que podremos escoger para tener mayor control sobre el desarrollo de nuestras estrategia de combate.

El juego divide todo su desarrollo en estos dos conceptos: estrategia y combate. Mientras el combate esté activo estaremos al mando de un personaje que elegimos al principio de la partida. Todo este combate cuenta con un nivel de control que al final termina por ser algo básico ya que bastará con que presionemos X y de vez en cuando pidamos asistencia de algún refuerzo. Sin embargo, cuando se desarrollan los combates lo que tendríamos que tener en cuenta es que nuestras unidades también están luchando por lo que en ocasiones es interesante estar al tanto de lo que ocurre con el resto de personajes, en lugar de dedicar todo el esfuerzo a derrotar enemigos a base de golpes.

El control que no nos termina de convencer porque lleva demasiado a menudo a equívocos, es el del apartado de la estrategia. Este tipo de juegos con ratón y teclado son sencillos, pero el mando de la Xbox no ofrece demasiada comodidad.

Uno de los detalles que más nos han gustado en KUF: Heroes es la utilización de los factores geográficos, meteorológicos y naturales como factores que afectan en los combates y el desarrollo de los acontecimientos. Cuidado con el sol, el agua y las cuestas.

NOTA FINAL:

7,7

Desarrolla: Phantagram
Distribuye: Virgin Play
Género: Acción
Jugadores: 1-2
Xbox Live: Sí
PVP: 59,95euros







JUGABILIDAD:
Hace falta echarle un ratillo para hacerse con el control, sobre todo de la parte de estrategia que al final es la más divertida. El sistema de combates es tan simple como visual. Muchos golpes en pantalla, muchas luces y muchos enemigos que lo convierten en un constante ir y venir de pulsaciones sobre X.
Nota numérica: *7,8*

GRÁFICOS:
Aunque ya disfrutamos de este mismo motor en KUF: Crusaders, tenemos que alabar la labor de los artistas en los diseños, pero sobre todo de los ingenieros que han conseguido meter tanta cantidad de polígonos en movimiento en el motor de esta consola.
Nota numérica: *9,3*

SONIDO:
Las voces no son nada del otro jueves. Menos al estar en inglés. Sin embargo la música es épica y se adapta perfectamente a lo que estamos esperando en cada ocasión.
Nota numérica: *7,2*

ADICCIÓN:
Las opciones con Xbox Live son las que hacen que Heroes sea un juego muy a tener en cuenta porque puede ser de esos de coger el mando y no soltarlo en toda la tarde.
Nota numérica: *7,4*

¿Quieres jugar de verdad?

Salta a la realidad









Disfruta del vértigo de la velocidad montado en estas réplicas de la realidad.
Te enviamos estas minimotos desde 209€ portes incluidos a cualquier punto de la península.

Pedidos e información en http://www.comercialminimotos.com y en el 607 69 02 28

comercialminimotos.com

MOTO GP3: URT

La simulación y la velocidad se adueñan de la última entrega de Moto GP para Xbox... la próxima será para la nueva generación.



Las cosas han cambiado desde el primer juego de este título que lanzó Climax. Aunque el gusto por la velocidad sigue siendo el mismo, el realismo y la simulación se han llevado hasta el extremo de una forma que se nos hace muy difícil recomendar el juego a cualquiera. Se lo recomendamos, sin dudarlo, a aquellos que amen los juegos de mucha habilidad, que representen un reto, muy técnicos, de simulación, de velocidad y de motos. Muchos requisitos para que exista un gran público demandando que aparezca. Si la segunda parte ya incluía algunos detalles de simulación más profundos, en Moto GP 3 no hay opción al arcade de ninguna de las maneras.

Lo que sí que se mantiene con excelente calidad, incluso mejorada con respecto a versiones anteriores, es el efecto de velocidad.

Sin duda es el juego con mayor velocidad de toda la Xbox. Cuando alcancemos el pico de velocidad los efectos en la cámara serán de paisaje borroso y un temblor. El resto de efectos visuales afectan en función de la meteorología, la hora de la carrera y la cámara que escojamos.

Por otra parte está la definición que se han dado a los modelos de las motos y los pilotos de las mismas, que es excelente, dicho sea de paso.

Pero lo que importa en Moto GP3 es que la jugabilidad no está para nada reñida con la simulación. Es cierto que nos encontramos ante un tipo de jugador muy cuidadoso que tiene que prestar especial atención a la manera en que se frena y que si eres nuevo en la licencia debes empezar desde la categoría de novato y haciendo todos y cada uno de los tutoriales que harán que todo te quede mucho más claro.

Este juego no permite atajos, no pone ningún tipo de power up a la vista ni saltos imposibles. Moto GP3 lo que ofrece es un pilotaje extremo y muy cuidadoso. Lo que se ha convertido en un clásico y uno de los modos más deseados por los jugadores son las modalidades online que incluso se meten, como en Forza, en el modo Carrera, de modo que podemos desarrollar nuestra carrera como profesionales, jugando contra otras personas a nuestro mismo nivel y utilizando Xbox Live.

Por Xboxfever

NOTA FINAL:

8,2

Desarrolla: *Climax*
Distribuye: *THQ*
Género: *Velocidad*
Jugadores: *1-16*
Xbox Live: *Sí*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Atención, este título está pensado para jugadores que ya hayan jugado antes o para novatos con ganas de aprender a pilotar una moto casi como de verdad.

Nota numérica: *8,8*



GRÁFICOS:
Muy cuidado en todos los modelados, algo que se respeta incluso cuando jugamos online. La solidez de los 60 frames por segundo son una garantía de fluidez y suavidad.

Nota numérica: *8,8*



SONIDO:
La música electrónica de la banda sonora no es espectacular, pero cumple. El sonido de las motos podría mejorarse mucho en el futuro.

Nota numérica: *7,0*



ADICCIÓN:
Si eres adicto a las versiones anteriores, este Moto GP 3 te seguirá quitando horas de sueño para demostrar al resto del mundo como se pilota en nuestra casa. Si no es así, puede que sea un juego que sólo te dure unos minutos.

Nota numérica: *7,4*

LA REVISTA DE IT PARA LA EMPRESA

COMPARATIVA - - > Móviles de última generación

BYTE

ANÁLISIS
- Plataforma de desarrollo 4D 2004.2
- Láser monocromo Samsung ML-2010
- Fujitsu Siemens Stylistic ST5022
- Portátil HP Compaq nc6120

Septiembre/2005 • Nº 120 • 5,75 euros

CRM
La correcta relación con el cliente
- Las nuevas soluciones
- La moda OnDemand
- La nueva estrategia para atacar a la pyme

¿Còmo se recuperan los datos?

Las redes IP a la caza de la red tradicional

BYTE El coste de impresión: ...conocido



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________________

DIRECCION: ____________________

TELÉFONO: ____________________

E-MAIL: ____________________

NBA 2K6

Sega vuelve a intentar este año colgarse del aro de los récords de ventas con la enésima entrega de su simulador de basket.



Por Jetulio

Ya desde hace unos cuantos años Sega se dio cuenta de que tenía mano en esto de los títulos deportivos y por eso formó la compañía satélite llamada Sega Sports. Ahora esta compañía, que se llama 2K Sports en referencia a la denominación que tienen sus juegos, vuelve a lanzar una nueva versión de su título estrella: NBA 2K6. Saquille O´Neal en la portada, con su nueva camiseta de los Miami Heats, y todos los cerebros de 2K Sports trabajando en el título estrella (ya que este año han decidido abandonar la saga NHL 2K), han hecho que el título de este año sea una auténtica.

El juego quiere competir de tú a tú con su gran rival, el NBA Live de EA Sports, y para ello aparece con muchas novedades y un nivel técnico de lujo. Y como pasa con el título de EA, NBA 2K6 aparece para Xbox y para X360.

Uno de los cambios sustanciales en esta nueva entrega son las mejoras gráficas, donde destacan los nuevos movimientos de los jugadores a nivel individual y las vistas de cámara más alejadas de la cancha. También hay novedades importantes en el control de juego y la jugabilidad. La velocidad de los jugadores se controla con el gatillo izquierdo, pero es limitada (cada jugador cuenta con un medidor de fuerza que si se gasta, no le permite hacer muchos más sprints). El gatillo izquierdo permite realizar driblings en carrera y el tiro puede regularse (con sensibilidad analógica) con el botón B o utilizando el stick analógico derecho. En el caso del juego defensivo también hay novedades, donde destaca la importancia de la táctica del entrenador.

Vuelve a parecer en el juego el modo 24/7, un modo carrera donde puedes crear un jugador a tu imagen y llevarlo hasta la cima del baloncesto profesional norteamericano. Empezarás en campos de entrenamiento de NBA, para después pasar por la recepción de ofertas de equipos, y comenzar tu andadura en la mejor liga de baloncesto del mundo.

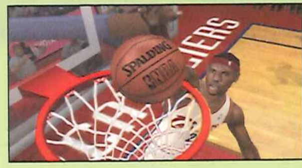
A medida que evoluciones tu juego y seas más importante en puntos o en participación y/o actuación de tu equipo, puedes tener mejores ofertas de renovación o de otras franquicias interesadas en comprarte.

Los puntos que vayas obteniendo harán que mejores de nivel y tus jugadores ganen en destreza. Algo fundamental a la hora de conectarte a Xbox Live para intentar competir contra otros jugadores de medio mundo.

NOTA FINAL:

8,8

Desarrolla: *2K Sports*
Distribuye: *Take 2*
Género: *Deportivo*
Jugadores: *1-2*
Xbox Live: *Si*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Las novedades de control y opciones de juego directo y de tácticas de euqipo han mejorado mucho la jugabilidad de esta entrega.

Nota numérica: *8,7*



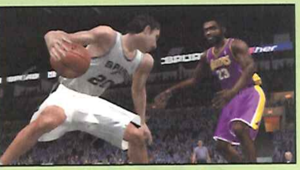
GRÁFICOS:
El aspecto gráfico está cada vez más conseguido. Este año destacan los movimientos de los jugadores, el aspecto el público y la recreación de los estadios y canchas.

Nota numérica: *8,8*



SONIDO:
Todo suena a la retransmisión profesional de un partido de la NBA. Los comentarios (en inglés), los gritos del público, las voces de los jugadores y la música típica de estos eventos. Muy conseguido.

Nota numérica: *8,4*



ADICCIÓN:
Si te gusta la NBA este es un juego que te va a enganchar. Puedes configurar tus temporadas, torneos y campeonatos a tu gusto. También jugar partidos claves colocando el marcador en contra o demostrar tu valía en Xbox Live.
Nota numérica:8,9

Las mejores cámaras digitales del mercado ¡Ya en tu kiosko!



¡¡PIDE TU EJEMPLAR!!



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

TELÉFONO: ______________________

E-MAIL: ______________________

NBA LIVE 06

Nuevas opciones de configuración en los jugadores abren la puerta a nuevos sistemas de juego en movimiento mucho más fluidos.



Por Jetulio

Había que cambiar el estilo de juego. NBA live se habñia estancado y cada año lo único nuevo que había eran jugadores con nuevas estadísticas, la posibilidad de jugar online y la jugabilidad había quedado de lado. En NBA Live 06 eso ha variado mucho por la introducción de los Superstar Moves (Movimientos Superstar) que lo que hacen es darle un toque arcade al juego. A pesar del aspecto que sigue siendo totalmente realista y fiel a los jugadores reales, ahora existirán ciertos movimientos, pases, tiros, mates, rebotes o tapones que nos recordarán a la NBA de los gloriosos años 80. Y la razón es porque los jugadores cuentan con una serie de estadísticas que podremos ir ajustando para convertirlas en habilidades especiales de cada uno de ellos. Esas habilidades especiales son más que visibles ya que un tirador se convertirá en un excelente tirador, un reboteador no dejará que se le escape una y así sucesivamente. Existen una serie de jugadores que por sus condiciones especiales de estrella permiten hasta configurar dos habilidades especiales en ataque y otra más en defensa. Otros que sólo permiten una de cada o los hay que nada más pueden definirse en un sentido o incluso en ninguno. Estas habilidades son: Potencia, Asistencia, Anotación, Tirador, Saltador y Taponador.

Lo que esto ha dado a NBA Live es una jugabilidad en la que tienen mucho protagonismo los propios jugadores y eso hace que nos enamoremos de un equipo y lo llevemos hasta lo más alto. Incluso el modo Dynasty nos llevará por este camino, con todas las opciones de entrenamiento, gestión de fichajes y demás que lo hacen mucho más atractivo,

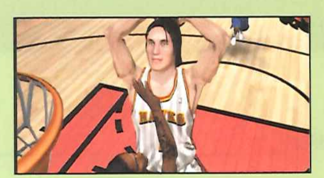
Aunque en lo visual, NBA 2k6 puede que sea todavía algo superior que NBA Live, la fluidez de animaciones, movimientos y el realismo de los jugadores lo hacen muy atractivo. Pero sin lugar a dudas donde está la gran aportación es en un juego que define a los equipos en función de sus jugadores.

El apartado Live cuenta con la pega de sólo poder conectar a dos jugadores y lo que sí nos ha tenido enganchados al Live es el concurso de triples, que lo encontraremos junto con un clásico que vuelve: el concurso de mates.

NOTA FINAL:

8,1

Desarrolla: *Electronic Arts*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Deportivo*
Jugadores: *1-2*
Xbox Live: *Si*
PVP: *59,95euros*



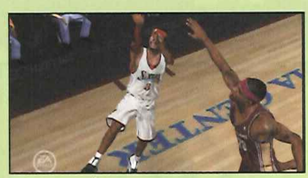
JUGABILIDAD:
La introducción del sistema de habilidades para crear jugadores que se adapten a nuestros gustos y que realmente resalten frente al resto hace que sea un juego mucho más fluido y, sobre todo, mucho más divertido.
Nota numérica: *8,8*



GRÁFICOS:
Está muy cerca del realismo, pero las habilidades especiales hacen que los jugadores salten más de la cuenta o hagan tiros imposibles que terminan por ofrecer una imagen algo extraña. Nos quedamos con los modelos más pulidos de 2K6.
Nota numérica: *7,8*

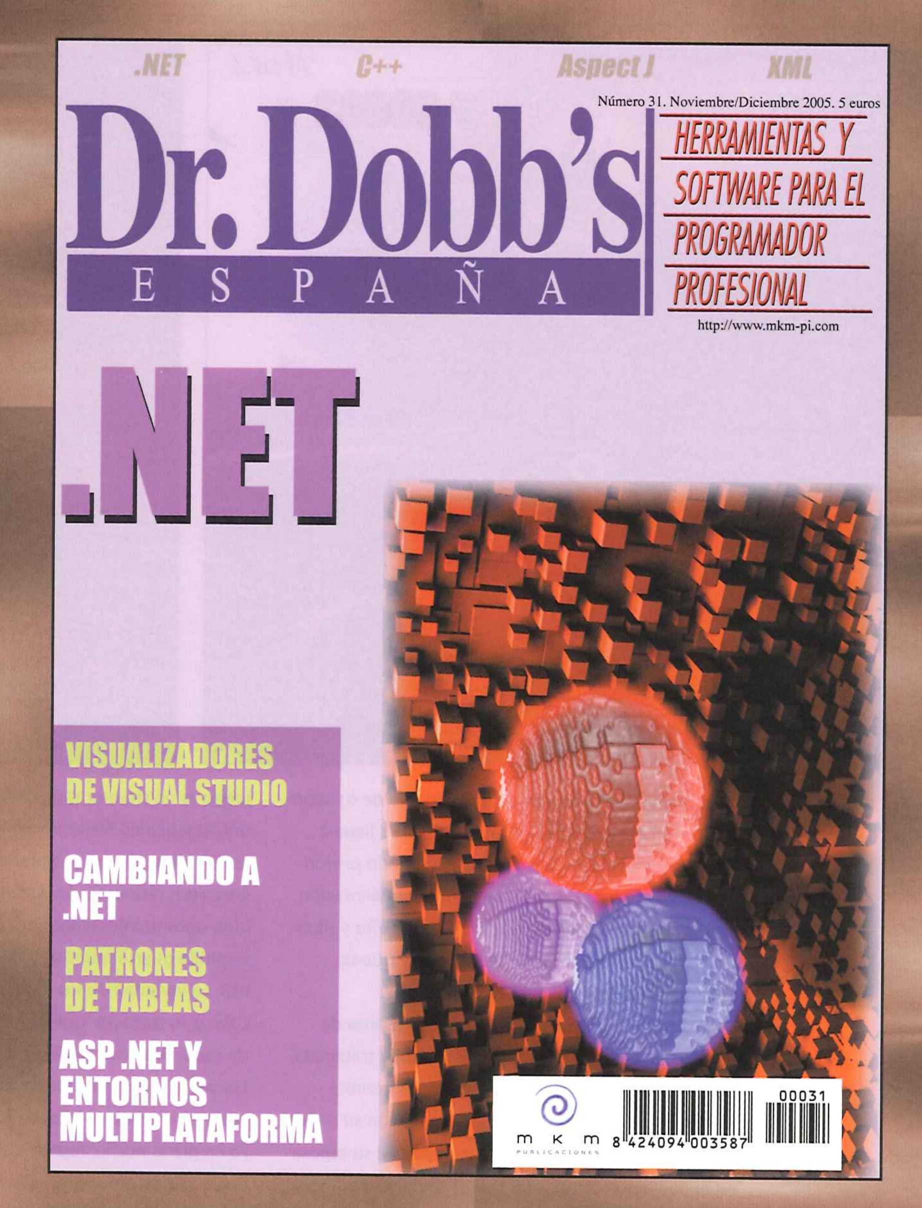


SONIDO:
Lo mejor que hemos observado en el título es el sonido ambiente que crea una esfera de total tensión en circunstancias adversas y de apoyo jugando en casa. La música licenciada, como siempre, a la altura de otros años.
Nota numérica: *7,2*



ADICCIÓN:
La jugabilidad extrema derivada de las nuevas opciones de juego lo hacen más adictivo que nunca. Los concursos adicionales son de los que hacen que pasemos horas enganchados al Live.
Nota numérica:7,4

La nueva revista de software para el programador profesional





MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

Painkiller Hell Wars

Los ejércitos del infierno se preparan para una gran batalla, y nosotros tendremos que evitarlo. ¿Te atreves?





Por Jetulio

Un FPS que ha triunfado en PC y que llega con un genial modo compatible con Xbox Live.

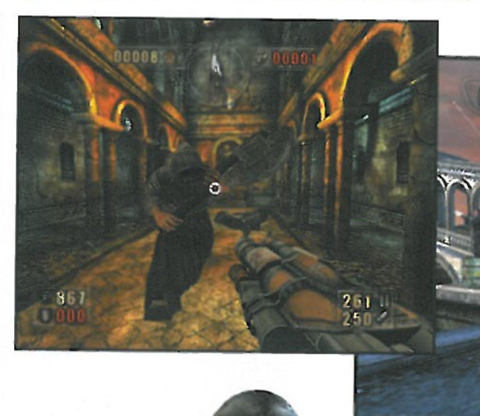
Después de algo más de año y medio de su aparición en versión PC, este atractivo FPS llega a Xbox. Painkiller, con un guión no demasiado profundo pero con un extremo detalle por la ambientación, los gráficos y la variedad de enemigos, niveles y situaciones, es un shooter brillante, adictivo y que te enganchará si eres adicto a este género.

La historia de Painkiller, que se nos cuenta de forma magistral con una introducción muy trabajada, nos pone en la piel de Daniel Garner, un hombre muerto en un accidente de tráfico junto con su mujer. Pero tras su muerte, Daniel no acompaña a su esposa en el descanso eterno, sino que es sentenciado a servir en un lugar indefinido entre el cielo y el infierno. Así, permanecerá atrapado largos años, esperando su purificación, hasta que se le ofrece una oportunidad para conseguirlo. Esta oportunidad consiste en servir a una misión divina: derrotar a los cuatro generales de los ejércitos de Lucifer, que se preparan para una gran ofensiva. Nuestro protagonista acepta el trato, lo que le hará enfrentarse a un sinfín de hordas demoníacas para conseguir cumplir su misión. En este desesperado viaje hacia los infiernos y con la intención de destrozar a cuantos demonios y criaturas de todo tipo se nos crucen por delante, nosotros tendremos que asumir el papel de Daniel Garner. Como ya hemos dicho, el juego es un shooter muy convencional, que nos ofrece una jugabilidad frenética a través de 24 enormes niveles. En ellos, nos encontraremos más de 50 tipos de enemigos diferentes (esqueletos, unas brujas horribles, unos monjes diabólicos, zombies soldados de la segunda guerra mundial y demonios de todas las clases). La variedad de los niveles de Painkiller es espectacular y, lo mejor, es que esta variedad y originalidad de cada nivel incluye directamente en la jugabilidad. Los primeros niveles nos llevarán por un cementerio repleto de zombies y esqueletos, un cementerio oscuro en plena noche, repleto de sombras y sepulturas que se abren a nuestro paso. Después llegarán unas catacumbas, una enorme catedral gótica, un pueblo medieval, una base militar, y así decenas de niveles excelentemente recreados.

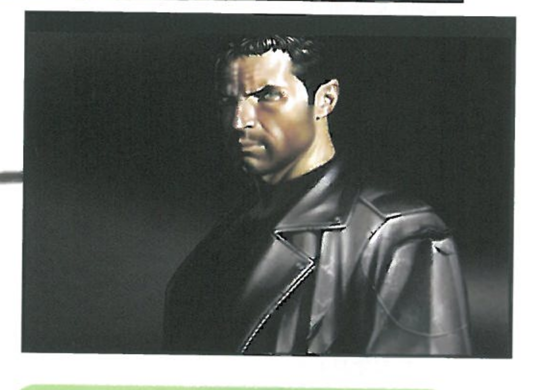
Las armas en Painkiller son las principales protagonistas. Para empezar, tendremos una útil arma de corto y medio alcance, se trata de una cuchilla giratoria que triturará todo lo que se acerque mucho a nosotros. Rápidamente nos haremos con la escopeta recortada, algo más potente que la anterior.

Pero el arma verdaderamente protagonista de este juego es el 'lanza-estacas', una escopeta de repetición que lanza estacas de madera. Esta es un arma verdaderamente versátil y destructiva, aunque tarda









un poco en cargar la siguiente estaca, pero los resultados son espectaculares visualmente hablando. Cada vez que enganchemos a un enemigo la estaca se le clavará profundamente en el lugar donde hayamos apuntado, lanzándolo por los aires y clavándole en la pared más cercana. Si se trata de un demonio con rango, un tipo duro, necesitaremos varias estacas. Eso o utilizar las siguientes armas a nuestra disposición a lo largo del juego: un lanzacohetes, un lanzador de cuchillas, etc.. Los niveles se irán complicando en cuanto a extensión y dificultad de enemigos, y la mayoría de ellos cuentan con un jefe final que resulta espectacular. Muchos de ellos por su aspecto, otros por su dificultad y muchos otros por su enorme tamaño. Es increíble encontrarse con demonios de dimensiones épicas con los que tendremos que lidiar al final de algunas fases.

NOTA FINAL: 8,7

Precio: *59,95*
Jugadores: *1-8*
System link: *No*
Xbox live: *Sí*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *People Can Fly*
Distribuidores: *Virgen Play*



JUGABILIDAD:
Toda la de un shooter cargado de posibilidades, armas, niveles gigantescos y miles de enemigos sedientos de sangre. Fácil y rápido de controlar.

Nota numérica: *8,4*



GRÁFICOS:
Los chicos de People Can Fly han hecho un trabajo de diseño y de grafismo espectacular, sobre todo por los escenarios y los personajes. El motor Havoc 2.0 funciona a la perfección.

Nota numérica: *8,0*



SONIDO:
Las voces (en inglés) se intercalan muy bien con una banda sonora brutal: se pasa de las canciones tétricas en momentos de miedo a las piezas de heavy metal en los momentos de más acción.

Nota: *8,5*



ADICCIÓN:
Tremendamente adictivo, si te encantan los FPS más brutales. Es compatible con Xbox Live, por lo que las partidas online son un gran regalo.

Nota: *8,3*

Pro Evolution Soccer 5

El fútbol, y más concretamente PES, le debía una buena partida a Xbox. Parece que a modo de despedida, esta quinta entrega será la definitiva para nuestra consola.



Por Jetulio

Fue llegar al menú de PES 5 en esta nueva versión para Xbox y darnos cuenta de que algo había cambiado. Pro fin esa sensación de fluidez que nos faltaba antes aparecía en la consola de Microsoft. Si el sistema de menús estaba depurado, para qué hablar del propio juego.

El sistema de control lo conocen los usuarios de memoria, eso es un valor que PES ha sabido perpetuar a pesar de los cambios en la licencia. Intuitivo, de fácil manejo y sin complicaciones con combinaciones de botones que puedan complicar la existencia a nadie, PES 5 obliga al jugador a practicar un fútbol de control extremo de la pelota con los jugadores más técnicos en el regate, toque en corto con los rápidos, pases largos con los jugadores de toque y choque con los más guerreros. No exige más, sólo lo que el mismo fútbol. Es ese detalle de ofrecer una posibilidad según el tipo de equipo y de jugadores, el que hace que el juego se adapte a cada partido y casi nunca sea igual. La variedad está en el propio partido, vamos que es como en el fútbol de verdad. Ese es el mayor toque de realismo. El resto, animaciones, modelados de jugadores, licencias, comentaristas y demás son detalles que ofrecen valor, pero que no hacen que PES se convierta en un simulador.

Con lo que nos quedamos es con un juego más fluido, pero al que también podemos ponerle un pero y es que en ocasiones y con determinados equipos puede resultarnos lento. Además no existe la posibilidad que sí había en ediciones anteriores de la licencia, de subir la velocidad del transcurso del partido. Gráficamente el juego es muy sólido y frente a las ralentizaciones demasiado habituales de su máximo competidor, FIFA 06, este PES se muestra consistente y poco dado a caídas. Un apartado sonoro decente y una cantidad de modalidades de juego suficiente como para hacer que el juego nos dure todavía más de lo que tardará en salir la próxima entrega de la saga Winning Eleven que ya está en proceso para la próxima generación de consolas.

NOTA FINAL:

8,8

Desarrolla: *Konami*
Distribuye: *Konami*
Género: *Deporte*
Jugadores: *1-8*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
La falta de velocidad es suplida con un juego muy técnico y en el que prima el control de la pelota. La física de los jugadores y del balón son los que marcan el ritmo del juego y lo hacen ser casi de 10 si eres de los que ama el fútbol en todas sus versiones.

Nota numérica: *9,8*



GRÁFICOS:
Lo mejor es la consistencia que ofrece sin extraños parpadeos. La paleta de colores en Xbox se va hacia tonos más grisáceos, frente al color más vivo en la versión de PS2. Un gran trabajo de los animadores con los controles de balón de los jugadores.

Nota numérica: *8,2*



SONIDO:
Siguen pareciéndonos un poco pobres los comentaristas, sin embargo el sonido ambiente está bastante bien conseguido. Creemos que la posibilidad de incluir listas de música propias darían más vida al juego.

Nota numérica: *7,5*



ADICCIÓN:
La gran cantidad de modalidades le da amplitud, pero es la propia jugabilidad la que hace que PES5 nos enamore con su fluidez tanto dentro del terreno de juego como en la navegación por los menús y las múltiples configuraciones y gestiones de manager.

Nota numérica:9,6

INFORMACIÓN A MEDIDA





La revista mensual del profesional de la Informática Empresarial

Suscripción anual: 53,76 euros

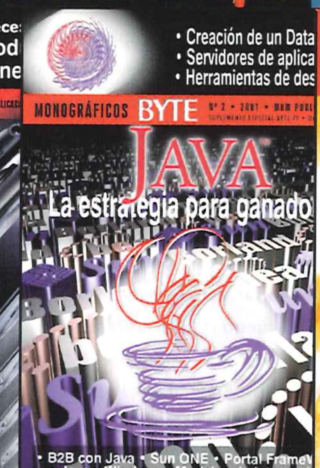
XB Magazine Revista XBOX independiente

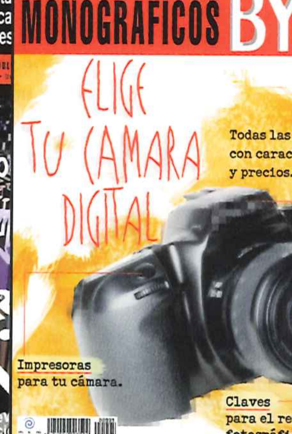
Precio: 5 euros











Monográficos BYTE
.NET
iPAQ
JAVA
iPAQ 2
FOTOGRAFÍA

Precio por unidad: 6 euros

Boletín semanal de información exclusiva dirigida a directores generales y de marketing de las empresas del sector de las nuevas tecnologías.

Suscripción anual: 1.503 euros



Dr. Dobb´s ofrece contenidos tanto para el programador de cualquier departamento de IT, como para el arquitecto de sistemas o el responsableIT, que toma las decisiones de infraestructura y tecnología a nivel global de la compañía.

Deseo recibir más información sobre:

(Señalar con un cruz)

- ☐ BYTE
- ☐ CONFIDENCIAL DE INFORMÁTICA
- ☐ .NET
- ☐ JAVA
- ☐ iPAQ
- ☐ DR. DOBB´s
- ☐ XB MAGAZINE

Teléfono 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
byte@mkm-pi.com

Pesadilla antes de Navidad: La venganza de Oogie

Vive la continuación interactiva de la fantástica película de animación de Tim Burton metiendo en los huesos del bueno de Jack Skeleton.



Por Jetulio

NOTA FINAL:

7,9

Desarrolla: *Capcom*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Acción*
Jugadores: *1*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*

En 1993 conocimos las peripecias de los habitantes de Ciudad Halloween, una ciudad donde viven aquellas criaturas encargadas de preparar esta festividad cada año. Y de entre todos sus curiosos y horripilantes habitantes, destaca el verdadero rey de Halloween, el personaje más empeñado, año tras año, en conseguir una fiesta realmente tenebrosa: el genial Jack Skeleton.

El título que ahora nos presenta Capcom supone la continuación de aquel argumento, y comienza con el regreso de Jack a Ciudad Halloween. La ciudad y todos sus habitantes son los mismos que pudimos ver en la película y la genial banda sonora del film también acompaña al juego. Nosotros tendremos que manejar a Jack, que deberá enfrentarse de nuevo contra el malvado Oogie, ese enorme saco repleto de repugnantes bichos, que quiere vengarse de la derrota sufrida tras el fallido secuestro de Papá Noel. Así, nada más llegar a Ciudad Halloween ya tendremos que enfrentarnos a los esbirros de Oogie. Para ello, Jack cuenta con uno de los últimos inventos del Doctor Flinkestein, una especie de moco flexible adherido a su brazo derecho, que sirve como un arma muy versátil. Se puede utilizar para golpear a nuestros enemigos, para agarrarlos y lanzarlos muy lejos e, incluso, para superar diferentes plataformas.

El juego muestra un aspecto 3D realmente impresionante, cuidando hasta el más mínimo detalle de los personajes y lugares que aparecían en la película. Todo se muestra desde la típica cámara fija tan utilizada por los juegos nipones de acción. Generalmente el ángulo de visión elegido suele ser el más adecuado aunque, como siempre pasa con estas cámaras, en algunas ocasiones nos dejará vendidos en medio de una pelea con decenas de enemigos rodeándonos.



JUGABILIDAD:
Las posibilidades del juego, que mezcla momentos de acción con puzzles e, incluso, fases parecidas a los títulos de baile, hacen que la jugabilidad gane muchos enteros.

Nota numérica: *7,7*



GRÁFICOS:
El trabajo gráfico de Capcom es una auténtica maravilla, aunque la materia prima con la que trabajaban (los diseños de la película original) ya eran por sí una obra de arte.

Nota numérica: *8,3*



SONIDO:
La genial banda sonora de Danny Elfman acompaña de forma fantástica todas las fases de acción. Las voces están en inglés, aunque cuenta con subtítulos en castellano.

Nota numérica: *8,8*



ADICCIÓN:
El juego es verdaderamente adictivo, precisamente por esa mezcla de géneros y por el carisma y posibilidades del personaje protagonista, Jack Skeleton.

Nota numérica:8,0

Los Sims 2

Por fin un título de los Sims que de verdad puede disfrutarse en tu Xbox. El simulador social definitivo. Y es que 4,5 millones de usuarios de PC no pueden estar equivocados.



Por Jetulio

El par de expansiones que de los Sims llegaron a Xbox tuvieron un discreto éxito y es que la adaptación de este fenómeno sin precedentes del mundo del PC a las consolas no llegó a cuajar. Pero ahora, con la revolución que ha supuesto el lanzamiento de la segunda entrega de Los Sims, llegaba la oportunidad de oro para Maxis para hacer una conversión para consolas que de verdad sea jugable y adictiva. Y lo han conseguido.

En esta versión de Los Sims 2 para Xbox tendrás que vivir la vida de tu propio Sims, generado de forma aleatoria mezclando ADN de diferentes Sims al principio del juego (pero a partir del material genético te toca a ti modificar su cuerpo, su pelo, su aspecto físico, su ropa, etc.) Aquí desaparece el eterno cursor del ratón y podemos manejar, de forma directa y con el stick analógico izquierdo, los movimientos de nuestro Sim. Para realizar cualquier tipo de acción activaremos diferentes menús con el botón A. Nuestro sim tiene necesidades, deseos, pasiones, expectativas, obligaciones, etc. que tenemos que atender con completa libertad, lo que cambiará el devenir del juego y nos llevará a múltiples situaciones. Podemos seguir nuestro camino a nuestro aire, aunque el juego en todo momento nos ayudará dándonos consejos y lanzando avisos cuando algún aspecto de la vida de nuestro sim requiere atención especial. Las relaciones sociales, amorosas y profesionales son el apartado más atractivo de Los Sims 2, y tiene cientos de posibilidades. El juego está traducido al castellano (que no doblado, porque los Sims hablan un lenguaje propio muy especial) y es realmente sencillo de controlar con el mando de Xbox. En todo momento podemos tener acceso, con teclas rápidas, a varios menús del juego. El aspecto gráfico está muy cuidado, con el diseño Sims tan especial y colorido. Podemos controlar el zoom y los ángulos de cámara de forma muy sencilla con el stick derecho. Además, lasp aredes se hacen transparentes para ver constantemente a nuestro personaje.

NOTA FINAL:

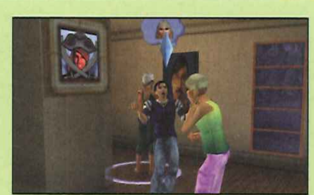
7,8

Desarrolla: *Maxis*
Distribuye: *Electronic Arts*
Género: *Simulador*
Jugadores: *1*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
La gente de Maxis ha conseguido que un título tan especial como Los Sims 2 sea tremendamente jugable en Xbox. El sistema de menús y el control del personaje es muy sencillo e intuitivo.

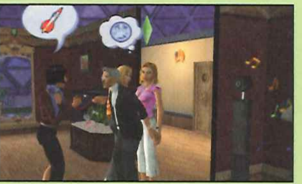
Nota numérica: *8,0*



GRÁFICOS:
El diseño y colorido del mundo de Los Sims está muy trabajado, pero si que es verdad que Xboxes capaz de mover muchas más texturas.



Nota numérica: *7,0*



SONIDO:
Las especiales voces de Los Sims, los sonidos y la banda sonora (puedes escuchar música a tu gusto, ver la tele…) resulta agradable.

Nota numérica: *8,0*



ADICCIÓN:
Llega a ser tan adictivo como los títulos de PC y puede enganchar a los usuarios de Xbox a este género tan peculiar.

Nota numérica: *8,0*

Ultimate Spider-Man

Un nuevo juego de nuestro simpático vecino arácnido llega a Xbox, pero esta vez lo hace realmente salido de las viñetas de un cómic, y no de los films.



Por Jetulio

Después de los anteriores videojuegos de Spider-Man basado en sus películas, lanzamientos que resultaron algo decepcionantes, volvemos a tener entre las manos un título del héroe arácnido. Pero en esta ocasión, el juego está diseñado para contentar a los fans del personaje. Y es que el título está basado en una de sus últimas series de éxito en el mundo del cómic, la serie Ultimate Spider-Man. Las series Ultimate de Marvel han reinventado los personajes, dándoles un toque de frescor y reinventando su diseño.

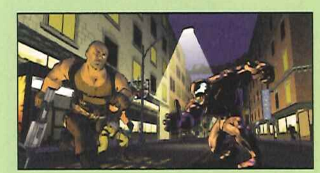
Todo el juego se presenta como una miniserie publicada en Ultimate Spider-Man, con el formato, diseño y lenguaje propio de un cómic book (hasta podemos ver pasar las viñetas y páginas según avanzamos en la historia). Pero eso no es todo. El juego ha utilizado para sus gráficos un avanzado motor llamado 3D Comic Inking Technology, que con una técnica similar al conocido Cell Shading pasa dibujos bidimensionales propios del cómic a un videojuego tridimensional. Y este videojuego en concreto ha sido 'dibujado' e 'ilustrado', gracias a esta técnica, por Brian Michael Bendis y Mark Bagley, habituales en la serie Ultimate Spider-Man de Marvel. El resultado es espectacular. Un comic que toma vida. Además, la historia que narra es una historia inédita, que primero podrá vivirse en el videojuego y que luego se publicará en la serie regular.

El juego es realmente profundo y cuenta con decenas de personajes del universo Spider-Man. Además, durante el juego manejaremos a Spidey, pero en muchas otras fases tendremos que manejar a uno de sus archienemigos, Venom. La libertad total de acción, unido a los grandes escenarios, los movimientos y golpes de Spider-Man y Venom y la siempre agradecida tela de araña, nos han convertido en fans de este título.

NOTA FINAL:

7,4

Desarrolla: *Treyarch*
Distribuye: *Activision*
Género: *Acción*
Jugadores: *1*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Las posibilidades de los dos personajes son tremendas. En seguida te haces con sus controles y puedes pasear por las azoteas de Maniatan a voluntad. Muy jugable.

Nota numérica: *7,3*



GRÁFICOS:
Aunque nos encanta la técnica usada y todo parece sacado de las páginas de Ultimate Spider-Man, hay que decir que los gráficos de Xbox pueden dar para mucho más.

Nota numérica: *7,8*



SONIDO:
Una buena banda sonora, en general, y unas voces que no desentonan demasiado, en inglés.

Nota numérica: *7,0*



ADICCIÓN:
El bueno de Spidey es siempre muy adictivo, un personaje que te encanta controlar en un videojuego. La opción de incluir a un supervillano como enemigo jugable le da muchos más puntos

Nota numérica:7,8

SSX on Tour

La cuarta entrega de la franquicia de snowboarding extremo de EA Sports llega con muchas novedades y la posibilidad de pasarse al esquí.



Por Jetulio

E A Sports BIG es la marca bajo la cual los expertos de Electronic Arts publican los más alocados y extremos títulos de deporte. La franquicia SSX ha sorprendido siempre a los aficionados por su adictiva jugabilidad y su cuarta entrega llega añadiendo muchas opciones, pero manteniendo el espíritu gamberro y bestia de sus predecesores. SSX on Tour nos permite crear a nuestro alter ego y ponerle en la ladera de las mejores montañas del planeta para demostrar que es el mejor deslizándose colina abajo. Y en esta ocasión, además de poder personalizar a nuestro personaje hasta el más mínimo detalle, podemos elegir para él una buena tabla de snow o un par de esquís.

Y es que ahora también podemos deslizarnos y realizar los más locos trucos sobre la nieve calzando unas clásicas tablas de esquí.

SSX On Tour ofrece 12 nuevas pistas para ir desbloqueando, pudiendo encontrar hasta 4 diferentes zonas en cada una de las montañas. En todas ellas, a cada cual más gigantesca y variada, podremos elegir descender por la zona convencional o utilizar el terreno en nuestro beneficio y atravesar las zonas fuera de pista para ganar tiempo o realizar mejores trucos.

El modo Tour está encaminado ha conseguir mejorar nuestra reputación en el mundo de los deportes de montaña. Cada uno de los niveles, retos y juegos y campeonatos conseguirán que subamos en un ránking de prestigio. Hay que llegar al número uno. El juego cuenta con unos gráficos realmente impresionantes, repletos de detalles en cuanto a corredores y tablas y con unos entornos imposibles cargados de luz, color y barandillas para grindar. La banda sonora, que podemos personalizar a nuestro gusto eligiendo algo parecido a emisoras de radio, resulta realmente brutal.

NOTA FINAL:

8,0

Desarrolla: *EA Canadá*
Distribuye: *EA Canadá*
Género: *Acción*
Jugadores: *1-2*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
El manejo del juego es realmente sencillo y se han añadido nuevos trucos, combos y espectaculares acrobacias utilizando la velocidad y ambos stick analógicos del pad, además de los gatillos y el pad digital.

Nota numérica: *8,8*



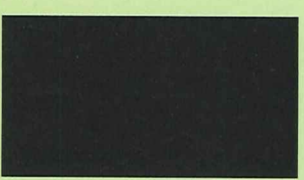
GRÁFICOS:
Nos gusta, sobre todo, el diseño guarrete y desenfadado de los menús y animaciones (se trata de dibujos cachondos a tinta), aunque el aspecto 3D del juego tiene un altísimo nivel.

Nota numérica: *8,6*



SONIDO:
La genial y escogida banda sonora le sienta genial al juego y los efectos de sonido y voces de los personajes y contrincantes quedan muy bien.

Nota numérica: *8,8*



ADICCIÓN:
Si te van los juegos frenéticos, que premian la habilidad inmediata y que son tremendamente arcades, SSX on Tour va a ser tu juego de cabecera. Un juego para pasarlo muy bien aunque sólo juegues cinco minutos.
Nota numérica: *8,0*

Suffering. Los lazos que nos unen

Midway se ha dado mucha prisa en sacar la secuela de uno de sus últimos éxitos, el título de acción y terror, The Suffering.



Por Jetulio

Las pesadillas de Torque no terminaron en el primer título de este juego que tiene la intención de convertirse en una saga. Las fases de locura transitoria de este corpulento presidiario y sus extrañas transformaciones en una bestia inmunda sedienta de sangre seguirán siendo el eje principal de esta nueva entrega. Las cosas que nos unen colocan al atormentado Torque en la prisión de Baltimore, donde se volverá a desencadenar misteriosamente el infierno que vivió cinco años antes.

En medio de un extraño motín donde aparecerán los demonios y bestias sobrenaturales de antaño, Torque tendrá que huir de la penitenciaría y adentrarse en los bajos fondos de la ciudad. Así comenzará de nuevo la búsqueda de venganza contra el misterioso y gran manipulador Caleb Blackmore, el hombre que de algún modo está vinculado con la muerte a la familia de Torque.

De nuevo nos toca vivir el juego desde la torturada mente de Torque y, a través de sus accesos de locura y los flashback que nos revelan su tormentoso pasado, tendremos que elegir nuestro camino en el juego. Las elecciones morales que realicemos harán que tomemos caminos diferentes, lo que nos llevará a diferentes trascursos del juego. Un nuevo modo con múltiples niveles de intensidad está unido directamente a las acciones de los jugadores, creando el arma más mortífera en el juego: el demonio interior de Torque.

Esta gigante y horrible criatura va de ser normal a brutal y sanguinaria dependiendo del camino moral que los hayamos elegido durante el juego. Acción y horror visceral a partes iguales, esto es lo que te ofrece esta nueva historia cargada de niveles donde las armas, los demonios y las luchas cuerpo a cuerpo están a la orden del día.

NOTA FINAL:
6,8

Desarrolla: *Surreal Software*
Distribuye: *Virgen Play*
Género: *Acción*
Jugadores: *1*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



JUGABILIDAD:
Un nuevo sistema de control, de inventario y un arsenal mucho más variado le dan al juego mucha más vida. Se trata de un beat´em up con toques de survival horror que resulta agradable de jugar.

Nota numérica: *6,8*



GRÁFICOS:
Aunque los detalles de diseño y algunos efectos (como la sangre que lo pringa todo y el fuego y movimiento de los demonios) tenga un gran aspecto, los gráficos llegan al notable por los pelos.

Nota numérica: *7,0*



SONIDO:
La banda sonora es inquietante y pega muy bien con todos los diferentes niveles. Las voces están muy bien, pero en inglés.

Nota numérica: *6,6*



ADICCIÓN:
Es igual que adictivo que su primera parte, pero añadiendo algunas novedades importantes y un juego más profundo. Si te atrapó la primera historia, necesitas conocer cómo continúa.

Nota numérica: *7,0*

TOTAL OVERDOSE

Ningún juego ha mezclado tanto y ha conseguido un resultado de éxito tal con un argumento tan poco prometedor y un estilo de juego tan arriesgado. Sorprende.



Por Xboxfever

Si lo único que esperas de un videojuego es diversión y destrucción, total Overdose te ofrece ambas cosas de una forma frenética y en un empaquetado al estilo "fajita" que nos lleva a deambular por polvorientos poblados mexicanos en los que casi nunca somos bien recibidos.

El estilo de juego de Total Overdose es un juego de acción en tercera persona. Esa acción incluye pistolas, rifles, palas y otras armas, así como conducción de vehículos, destrucción de vehículos y aniquilación de familias enteras de paisanos que andarán en nuestra busca y captura. Si por algo se ha hecho concido el juego no es por su calidad gráfica, que más bien no pasa del notable (estirando mucho lo que vemos), sino por su sistema de control y su mecánica frenética. En primer lugar nos centramos en un sistema de control que nos permite por un lado manejar a un personaje y su pistola como en cualquier shooter en tercera persona, pero además nos permite desarrollar una serie de acciones especiales (siempre y cuando vayamos desbloqueándolas convenientemente) que nos facilitarán el trabajo e incluso lo harán más interesante. El efecto más básico es el tiempo bala. Para utilizarlo basta con presionar el gatillo izquierdo y éste se activará, nuestro punto de mira crecerá, representando una mayor estabilidad, y sólo volveremos al tiempo normal si volvemos a presionar el mismo gatillo. Otras de las acciones que se nos permiten son retroceder en el tiempo, recogiendo un power up que está hecho para el caso y que es muy útil cuando salimos perjudicados de una escaramuza y creemos saber quién ha sido el culpable. Luego están los Loco Moves, que son la crema del juego, lo mejorcito (Goleen Gun, Tornado, El Toro, El Mariachi, El Mysterioso, Piñata y Sombrero of Death), movimientos que se activan con el D-Pad y que ofrecen soluciones rápidas y muy divertidas a situaciones complejas. Un arcade con mucho disparos, con muchos muertos, incluso sangre, una estética muy underground y una despreocupación casi voluntaria por los gráficos a favor de una jugabilidad todavía más extrema. Dispara y corre... bueno, y salta.

NOTA FINAL:
7,5

Desarrolla: *Deadline Games*
Distribuye: *Eidos/Proein*
Género: *Simulador*
Jugadores: *1*
Xbox Live: *No*
PVP: *59,95euros*



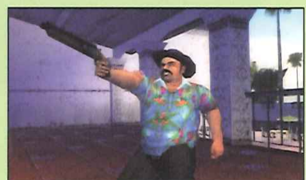
JUGABILIDAD:
La definición de los controles es lo más complejo de coger al principio con todas las opciones, pero una vez esté en nuestros dedos la velocidad de las partidas se triplicará.

Nota numérica: *8,7*



GRÁFICOS:
Nada en particular que resaltar, sino todo lo contrario. Los gráficos son más bien pobretones, pero eso es meramente anecdóticos cuando un juego ofrece tanta diversión.

Nota numérica: *6,2*



SONIDO:
La banda sonora es increíblemente cachonda, así como los doblajes al mexicano, lástima que no podamos de disfrutar del castellano en todo momento.

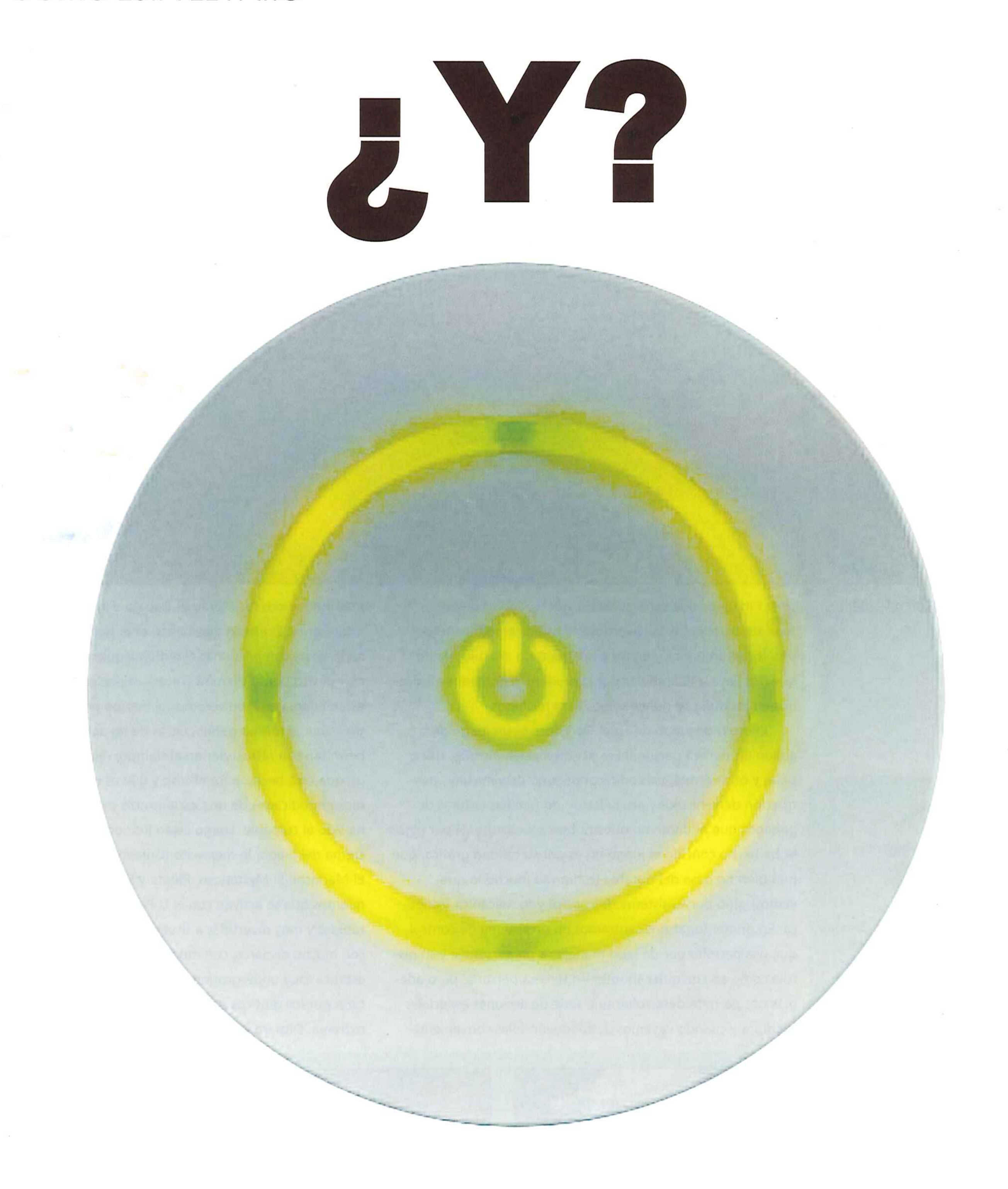
Nota numérica: *6,4*



ADICCIÓN:
Lo que lo hace atractivo es la posibilidad de disparar de muchas formas casi de ciencia ficción. A medio camino entre películas como el Mariachi y juegos como Max Payne o Mercenarios.

Nota numérica: *8,8*

¿Y?



¿Apagamos o encendemos?


¡¡COMPITE y GANA!!
¡Fusiona dos coches en un súper bólido completamente equipado! Fulmina la carrera pisando a fondo el acelerador. Luego decide si prefieres disparar o conducir. Juega solo o forma equipo con tus amigos en un emocionante juego de acción multijugador
¡BAJA DEL COCHE!
Recorre a pie los escenarios y desbloquea nuevos coches y circuitos
¡FULMINA LA CARRERA!
Dispara con la torreta-pistola de 360º
CRASH
TAG TEAM RACING
¡DISPONIBLE!
Descárgate el juego a tu móvil desde Vodafone live!
vodafone
www.crashbandicoot.com
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
PlayStation® 2 computer entertainment system PSP handheld entertainment system.
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
7+
www.pegi.info
"Crash Tag Team Racing" Interactive game © 2005 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters are ™ and © Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and /or other countries. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Universal Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. ™, ® and the Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners. VODAFONE, the Vodafone logos and Vodafone live! are trade marks of the Vodafone Group.

Domina:

- ☐ LA ZONA
- ☐ LOS POSTES
- ☐ EL PERÍMETRO
- ☒ TODAS LAS ANTERIORES

Realiza entradas, malabarismos, bandejas y mates con el asombroso y nuevo *Shot Stick.*

Prepara alley-oops, pick-and-rolls o pases por el perímetro con el *Dual Player Control.*

Pelea el rebote, corta pases y roba la bola con el nuevo control del sistema *Strip n Rip.*

Conviértete en un auténtico jugador y lleva tu magia a las calles en el legendario *Entertainer's Basketball Classic* de Rucker Park en Harlem.

NBA 2K6

Mejor juego de la NBA

– GameRankings.com

NBA 2K6 te permite controlar la acción desde cualquier lugar de la cancha con un grado de control sin precedentes. Conviértete en el amo de la cancha con características nuevas, como el innovador Shot Stick, y dirige ataques como un auténtico profesional de la NBA con el asombroso Dual Player Control. **www.2KSPORTS.com**



www.pegi.info









A la venta en diciembre



PlayStation®2



©2005 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports, y Take –Two Interactive Software son todas marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA y cada identificación individual de los miembros de los equipos NBA utilizadas o presentes en este producto son marcas comerciales, diseños con derecho y cualquier otra forma de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos miembros de los equipos NBA y no pueden ser utilizados ni en su totalidad ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de NBA Properties, Inc. © 2005 NBA Properties, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, el logotipo Xbox, y el logotipo Xbox Live son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los E.E.U.U. y/o otros países. "PlayStation" y el logotipo familiar "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online require conexión a internet y Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation2) (venta por separado). Las capturas de pantalla mostradas son de la versión del videojuego para Xbox®.